EVANDRO DUARTE  
  
RESPOSTAS

1.A CPU é como o cérebro do computador. Ela pega as ordens (instruções dos programas) e faz o que elas mandam, desde cálculos até fazer os programas rodarem. Sem ela, o computador não pensa nem faz nada.  
  
  
2.A RAM é tipo uma mesa onde o computador coloca o que ele está usando agora para acessar rapidinho. Se você desliga o computador, o que está na mesa some. Já o HD ou SSD é como um armário, onde tudo fica guardado para sempre, mesmo com o computador desligado. O computador pega as coisas do armário e coloca na mesa quando precisa usar.  
  
3.**3 periféricos de entrada:**

1. **Teclado:** Permite que o usuário insira texto, números e comandos no computador através de teclas.
2. **Mouse:** Controla um cursor na tela, permitindo a interação com elementos gráficos e a seleção de opções.
3. **Microfone:** Captura sons e os converte em sinais digitais para o computador, possibilitando a gravação de áudio ou comunicação por voz.

**3 periféricos de saída:**

1. **Monitor:** Exibe informações visuais geradas pelo computador, como texto, imagens e vídeos.
2. **Impressora:** Transfere informações digitais para o papel, criando documentos físicos.
3. **Alto-falantes:** Produzem sons a partir de sinais de áudio enviados pelo computador.  
   a função do teclado é escrever as coisas no computador como emails.  
     
   4.O Windows é como um sistema operacional mais "aberto", que funciona em vários computadores de marcas diferentes. Já o macOS é mais "fechado", feito só para os computadores da Apple. Os dois fazem o computador funcionar, mas têm jeitos diferentes de mostrar as coisas na tela e de se conectar com outros aparelhos. O Windows é mais comum em geral, e o macOS é mais usado por quem tem outros produtos da Apple.  
     
   5.Um software aplicativo é tipo um programa que faz uma coisa específica pra você, como escrever, desenhar ou navegar na internet. Não é igual ao sistema operacional, que faz o computador todo funcionar por dentro. São os "apps" que a gente usa pra fazer as coisas no computador., e os apps que mais uso no dia a dia são instagram,whatsapp,facebook.  
     
   6.Ligar o computador é tipo dar um start. Primeiro, ele checa se as peças estão OK. Depois, ele pega as "regras de funcionamento" (o sistema operacional) que estão guardadas e as coloca na memória para usar. Aí, o sistema operacional arruma tudo, e a tela inicial aparece pra você usar o computador.  
     
   7.Um algoritmo é uma lista de passos certinhos para fazer alguma coisa. É como uma receita.

Um exemplo para escovar os dentes seria: pegar a escova, botar pasta, molhar, escovar a frente, dentro, em cima, a língua, enxaguar e guardar a escova.  
  
8. primeiro pego os dois pães de forma e pego maionese,presunto e queijo após isso, passo a maionese e coloco o presunto e queijo.  
  
9.Pra fazer login numa rede social, primeiro você abre o app ou o site e vê a tela de login. Aí você escreve seu nome ou e-mail e sua senha. Quando você clica pra entrar, o sistema checa se o que você digitou bate com o que tá guardado. Se bater, você entra na sua conta. Se não, aparece uma mensagem dizendo que está errado tá tudo certo.  
  
10[.](http://10.um) um exemplo real de programação no meu dia a dia é quando eu preciso de fazer alguma coisa pra um trabalho na escola ou arrumar meu computador em casa,eu pego meu computador e faço slides ou programo meu computador da forma que eu gosto.  
  
11. a programação na vida atual está bem importante na atualidade por conta que nós jovens atualmente estamos usando bastante a internet, e está saindo bastante trabalhos sobre programar computadores ou até maquinas de hospital.  
  
12.O "se/senão" (if/else) é como dar uma escolha para o programa. "Se" uma coisa for verdade, ele faz uma coisa. "Senão" (se não for verdade), ele faz outra.

No exemplo da idade, "se" a idade for 18 ou mais, ele diz que é maior de idade. "Senão", ele diz que é menor. A resposta muda dependendo da idade.   
  
 13.Os laços de repetição ("para" e "enquanto") servem pra fazer a mesma coisa várias vezes sem precisar escrever o mesmo código um monte de vezes. É útil quando você tem que fazer algo repetidamente, tipo mostrar uma lista de coisas ou contar.

No exemplo do "para", ele contou de 1 até 5, mostrando cada número. Ele repetiu a ação de mostrar o número cinco vezes.

14.Um dicionário aqui é como uma lista de informações sobre uma coisa, só que em vez de ser só uma lista, cada informação tem um "rótulo" pra gente saber o que é.

No exemplo do aluno, a gente tem o "rótulo" "nome" que diz que o valor é "Ana", o "rótulo" "idade" que diz que é 17, e o "rótulo" "nota" que diz que é 8.5. É um jeito de organizar informações dando um nome pra cada uma.

15.No JavaScript, a gente usa um tipo de "caixa" chamada Array pra guardar várias coisas em ordem, que seria como uma lista. A diferença é que, em outras línguas, tem uma "caixa" chamada tupla que, depois de criada, não dá pra mudar o que tem dentro. No JavaScript, o Array deixa a gente mudar as coisas.

Então, a gente usa Array pra tudo, e se a gente quiser algo parecido com uma tupla (que não muda), a gente só decide não mudar o Array e lembrar que a ordem das coisas dentro dele é importante.

16.Uma função na programação é como um pedacinho de código que faz uma coisa específica e tem um nome. Serve pra gente não ter que escrever o mesmo código várias vezes, pra deixar o programa mais organizado em partes menores e pra gente usar essas "partes" sem se preocupar com os detalhes de como elas funcionam por dentro. É tipo um passo numa receita.   
  
17.A função é como uma mini-tarefa que você nomeia. Você pode dar "ingredientes" pra ela (os parâmetros), ela faz alguma coisa com esses ingredientes, e pode te dar um "resultado" de volta (o retorno).

No exemplo da soma, os "ingredientes" são os dois números, a tarefa é somar eles, e o "resultado" é a soma. Aí, quando você usa essa função com dois números, ela te dá a resposta da soma.

18.O "escopo" de uma variável é como um "território" onde ela pode ser usada. Se você declara uma variável fora de qualquer função, ela é "global" e pode ser usada em qualquer lugar. Se você declara ela dentro de uma função, ela é "local" e só pode ser usada lá dentro. É tipo uma regra de onde cada "nome" de coisa que você cria pode ser chamado.   
  
  
19.Como um artesão do mundo digital, o programador é o arquiteto por trás dos softwares, aplicativos e sistemas que usamos diariamente. Utilizando diversas linguagens de programação, ele transforma ideias abstratas em linhas de código funcionais, resolvendo problemas e inovando em diferentes áreas. É uma profissão que exige lógica, criatividade e constante aprendizado, moldando o futuro da tecnologia.  
  
  
20.**Codecademy:** Oferece cursos interativos em várias linguagens, com foco no aprendizado prático diretamente no navegador. É ótimo para iniciantes e para quem quer solidificar os fundamentos.

**Coursera:** Uma plataforma com cursos, especializações e até diplomas de universidades renomadas do mundo todo. Abrange uma vasta gama de tópicos de programação, desde o básico até áreas mais avançadas como ciência de dados e inteligência artificial.

**Udemy:** Possui uma enorme variedade de cursos em vídeo sobre praticamente qualquer tema de programação. Muitos cursos são acessíveis e oferecem aprendizado em ritmo próprio.

a que mais me interessou foi a coursera muito mais dificil e bonita de se ver