

Lógica de Programação Algorítmica

Aula 3 - 09/03/2023





https://bit.ly/23_1_logica_n





O que temos para hoje?

- Introdução a linguagens de programação;
- O Algoritmos;





Introdução a linguagens de programação





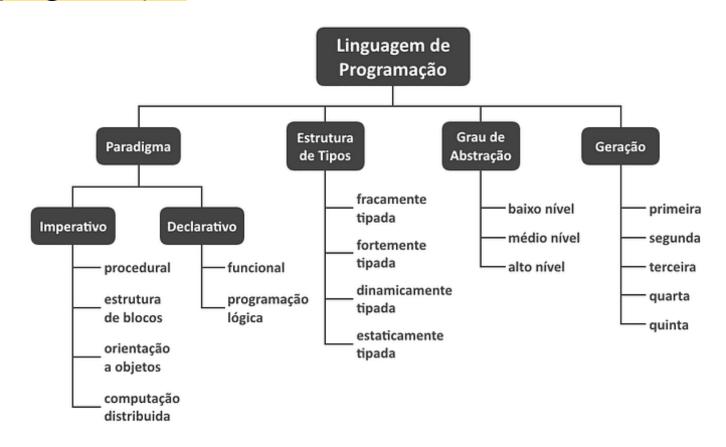
- Um algoritmo é uma ideia para resolver um problema;
- Quando implementamos um algoritmo em um computador, temos um programa;
- A forma de comunicar um algoritmo para um computador, ou seja, transformar um algoritmo em um programa é feito por meio de linguagens de programação;



A linguagem de programação é um método padronizado, formado por um conjunto de regras sintáticas e semânticas, de implementação de um código fonte - que pode ser compilado e transformado em um programa de computador, ou usado como script interpretado - que informará instruções de processamento ao computador.











 Paradigma de linguagens de programação: refere-se a sua funcionalidade, ou seja, as formas nas quais ela soluciona algum problema;





 Paradigma imperativo: o desenvolvedor diz para a máquina como ela deve processar as funções, algumas linguagens deste tipo são C, C++ e Java;





 Paradigma imperativo: o desenvolvedor diz para a máquina como ela deve processar as funções, algumas linguagens deste tipo são C, C++, Python e Java;

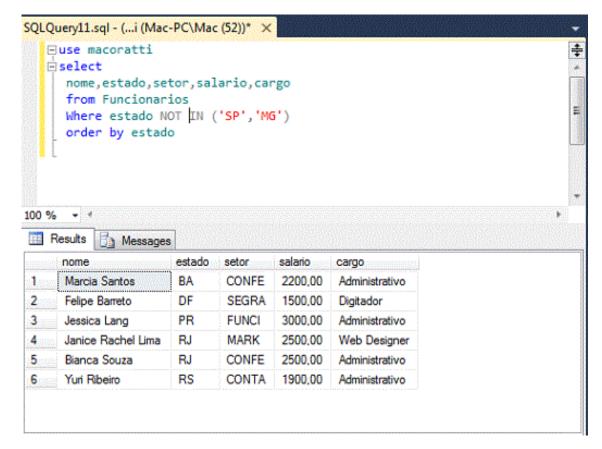




Paradigma declarativo: o desenvolvedor já declara as propriedades do resultado, sem informar para a máquina o que fazer para chegar nesse resultado, exemplos de linguagens classificadas declarativas são Absys, Ciao, Alice, Lisp, SQL e Prolog;











A linguagem pode ser classificada de acordo com a sua tipagem, ou seja, sua estrutura de tipos/variáveis. Ela pode ser fortemente tipada, onde a variável se mantém fixa, pode ser fracamente tipada, onde a variável muda conforme a situação ou aplicação.





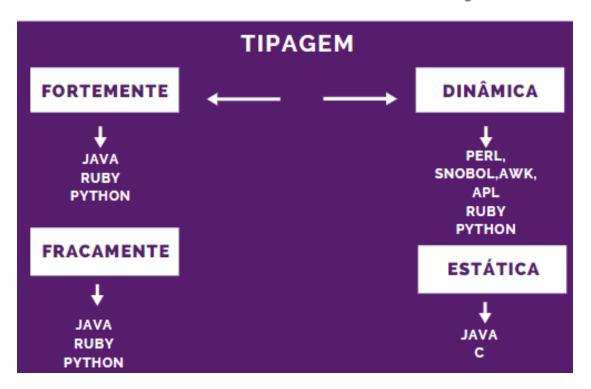
É possível ter uma estrutura de tipos dinâmica, na qual o tipo da variável é definido ao longo do tempo de execução do programa ou então estática, na qual a variável é definida em tempo de compilação.





Introdução a linguagens de programação

LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO







O grau de abstração também é uma forma de classificar as linguagens de programação, nesse caso são classificados de duas formas: Alto, médio e baixo nível.





O baixo nível são as linguagens de máquina, são aquelas mais "arcaicas" e que seguem as características da máquina, como o binário ou o Assembly por exemplo.





С	ASSEMBLY
a = b;	MOV A, B
a = a + b;	ADD A, B
a = b + c;	ADD A, B, C
a = a - b;	SUB A, B
a = b - c;	SUB A, B, C
a = a*b;	MUL A, B
a = b*c;	MUL A, B, C
a = a/b;	DIV A, B
a = b/c;	DIV A, B, C





• Uma linguagem de médio nível é aquela que tem características da máquina, porém algumas instruções são necessárias de passar por um compilador para depois a máquina entender, exemplo o C;





O que é chamado de Alto nível são as linguagens inteligíveis para o desenvolvedor, as linhas de código são compreensíveis para nós enquanto humanos, mas para as máquinas entenderem as tarefas que precisa realizar é preciso passar por um compilador ou tradutor antes, exemplo: LUA, PHP, Python, R, Java, C/C++, Pascal, entre outras.





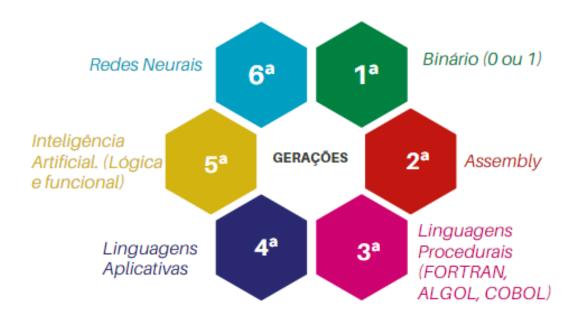
Introdução a linguagens de programação

Você é de maior. Pode entrar Próximo!





Introdução a linguagens de programação



Linguagens de Programação por geração





Qual a melhor linguagem de programação?



A melhor <mark>linguagem de programação</mark> é aquela que resolve o seu problema.

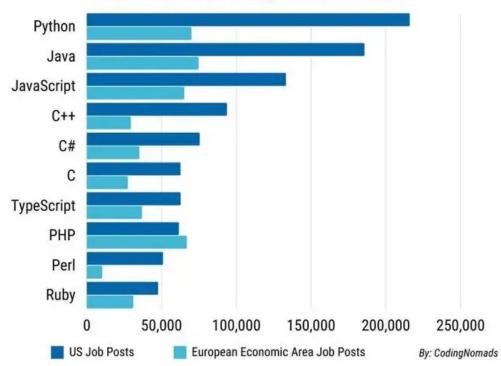






Most in-demand programming languages of 2022









Algoritmos



Um <mark>algoritmo</mark> nada mais é que uma sequência de instruções ou comandos realizados de forma sistemática com a finalidade de resolver um problema ou executar uma determinada tarefa.





Estrutura:

- Entrada de dados;
- Declaração de variáveis;
- Estruturas de decisão e controle (operadores relacionais e lógicos);
- Estruturas de repetição;
- Saída de dados:





Entrada de dados: input();





Algoritmos

Em um programa em python, escreva: nome = input("Digite seu nome") print(nome)





Algoritmos

• Importante: a função print sempre salva o resultado na variável no formato string!





 Exercício: pedir para o usuário digitar dois números e imprimir a soma deles;





• Exercício:

- pedir para o usuário o nome do seu cachorro;
- o pedir para o usuário a idade do cachorro;
- calcular a idade do cachorro em anos de humanos (multiplicar por 7)
- escrever a mensagem: O "nome do cachorro" tem "idade em anos humanos" em anos humanos;





Lista de exercícios 1;





Obrigado!

Alguma pergunta?

Contato:

040601692@prof.unama.br