

Curso Lógica de Programação

Aprenda resolver qualquer
problema através da criação de
algoritimos do zero!

Pré-requisitos para este curso

Preciso saber matemática para ser programador?

Preciso falar inglês para ser programador?

**Se aprender lógica de programação,
consigo usar ela em qualquer outra
linguagem de programação?**

Tenho X anos posso ser programador?

**Tenho um computador batata... ainda
posso ser um programador(a)?**

**Eu tenho dificuldade em aprender
programação, será que vou conseguir?**

TIREI SUAS DÚVIDAS?

Aula 1 - Porque um software é criado?

Chegou na aula 1 ?
Digite “level 1” nos comentários

Aula 1 - Porque um software é criado?

1. Para criar soluções para problemas do dia a dia

Aula 1 - Porque um software é criado?

1. Para criar soluções para problemas do dia a dia



Então **todo software** é grandioso assim?

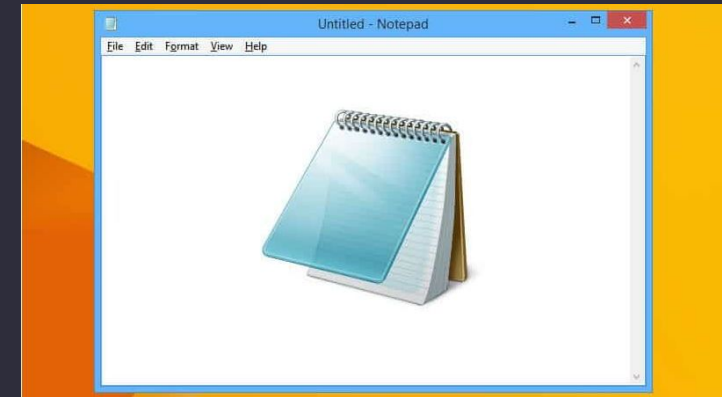
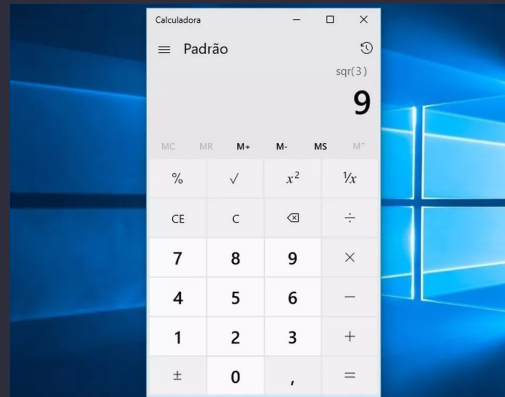
Aula 1 - Porque um software é criado?

1. Para criar soluções para problemas do dia a dia
2. Automação e otimização de processos



Aula 1 - Porque um software é criado?

1. Para criar soluções para problemas do dia a dia
2. Automação e otimização de processos



2. Automação e otimização de processos

- ✓ Automatizar tarefas na web(interagir, preencher ou buscar informações em sites)
- ✓ Automatizar criação, preenchimento, duplicação, e envio de arquivos(planilhas,docs,textos,pdf, imagens, etc...)
- ✓ Criação, leitura e envio de e-mails
- ✓ Tarefas que use seu teclado e mouse
- ✓ Praticamente qualquer processo que é feito em um dispositivo pode ser automatizado parcial ou totalmente usando a programação

Aula 1 - Porque um software é criado?

1. Para criar soluções para problemas do dia a dia



2. Automação e otimização de processos



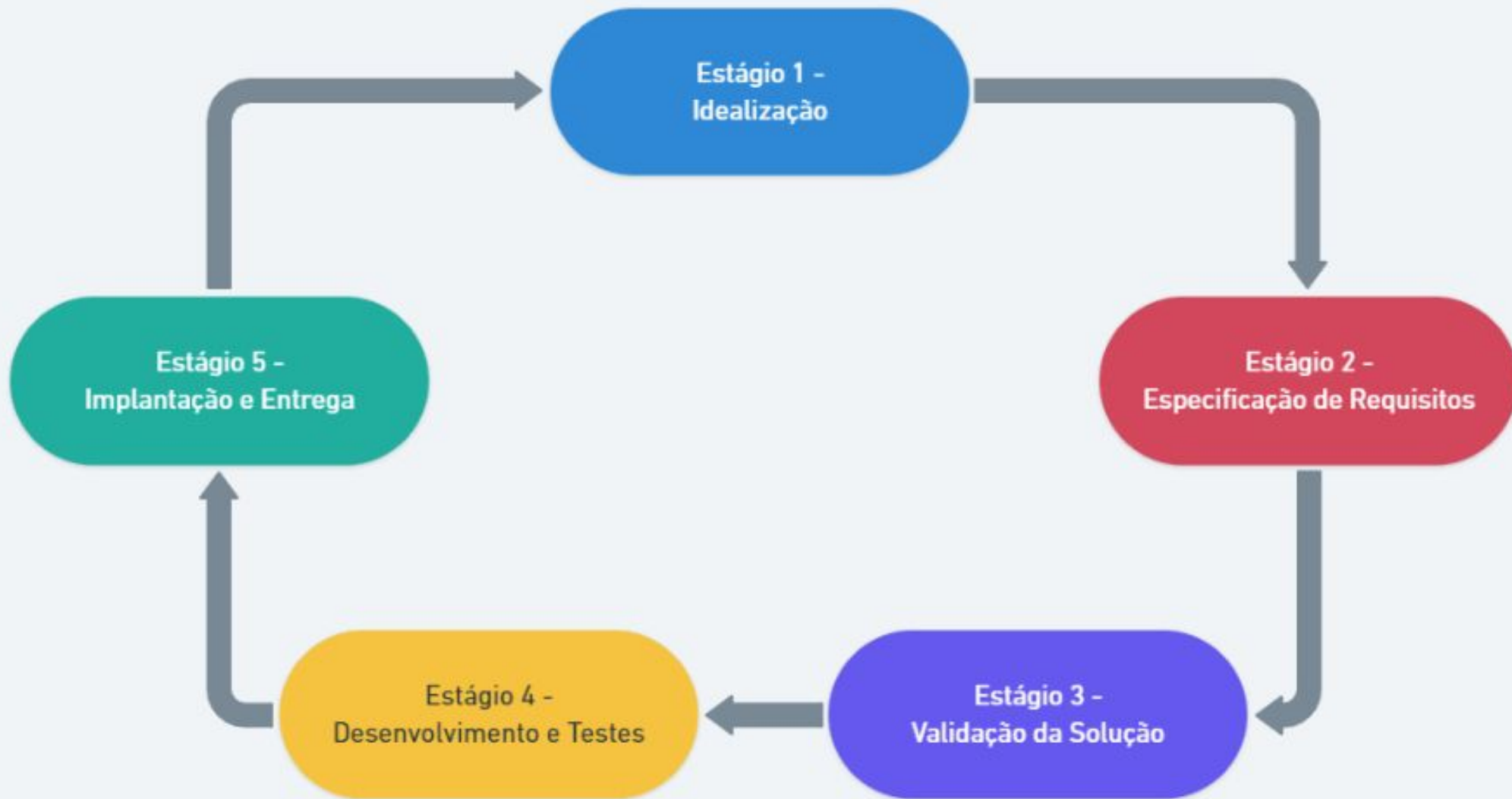
- ✓ Automatizar tarefas na web(interagir, preencher ou buscar informações em sites)
- ✓ Automatizar criação, preenchimento, duplicação, e envio de arquivos(planilhas,docs,textos,pdf, imagens, etc...)
- ✓ Criação, leitura e envio de e-mails
- ✓ Tarefas que use seu teclado e mouse
- ✓ Praticamente qualquer processo que é feito em um dispositivo pode ser automatizado parcial ou totalmente usando a programação

Aula 2 - Como software é criado do zero e onde a lógica encaixa nisso?

“Antes de existir a lógica, havia um processo... um ciclo!”

-Jhonatan de Souza

Ciclo de Desenvolvimento de Software



Aula 2 - Como software é criado do zero e onde a lógica encaixa nisso?

Agora **você conhece o ciclo!**
Digite **“Conheço o ciclo!”**

Aula 3 - O problema que todo iniciante enfrenta

“Me solta! Deixa eu começar a codar!”

-Todo iniciante inexperiente

Erro #1 de quase todo iniciante

Todos passam por isso:

- **Normal #1** - vai escrever código lentamente
- **Normal #2** - Vai resolver os mesmos problemas em situações diferentes
- **Normal #3** - Vai se achar incapaz/insuficiente
- **Normal #4** - Vai gradualmente conseguir solucionar problemas mais facilmente

“Tudo começa na análise, na análise crítica do problema”

-Jhonatan de Souza

Aula 4 - Aprenda resolver problemas através da análise crítica

Chegou na aula 4?
Digite “Sou nível 4”

Aula 4 - Aprenda resolver problemas através da análise crítica

“Saber programar é secundário o importante é saber criar soluções bem definidas!”

-Jhonatan de Souza

Aula 4 - Aprenda resolver problemas através da análise crítica

“Saber analisar e resolver um problema é mais importante que decorar os comandos de uma linguagem de programação!”

-Jhonatan de Souza

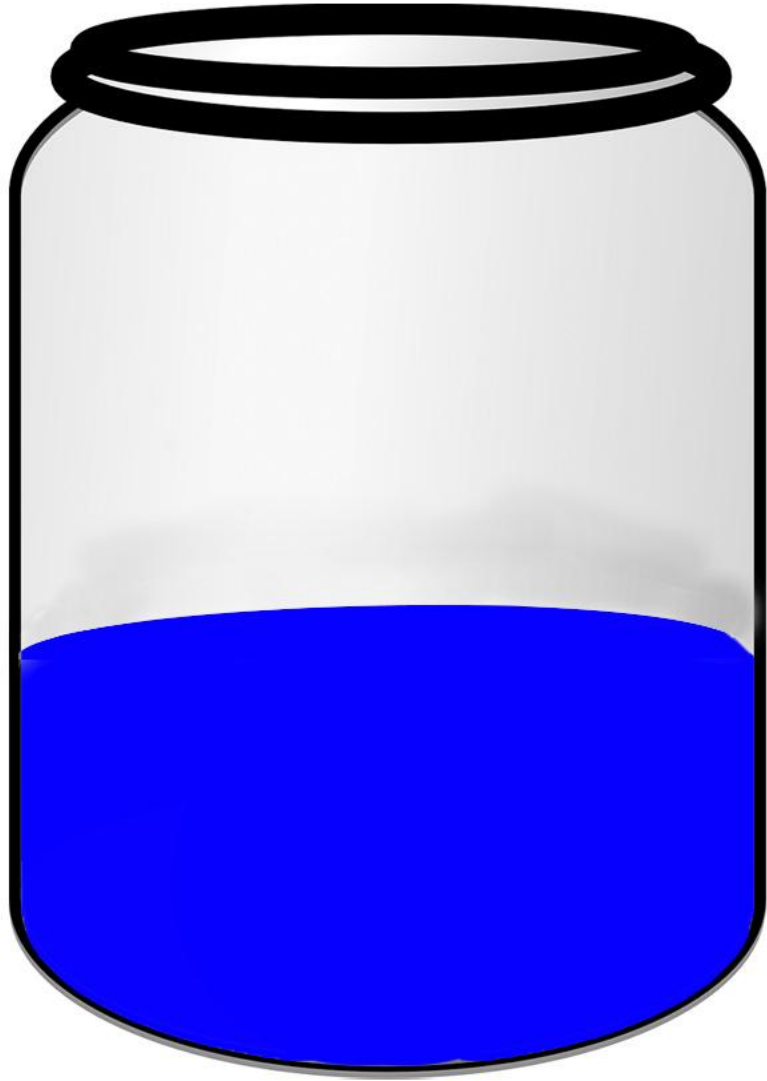


5 ml

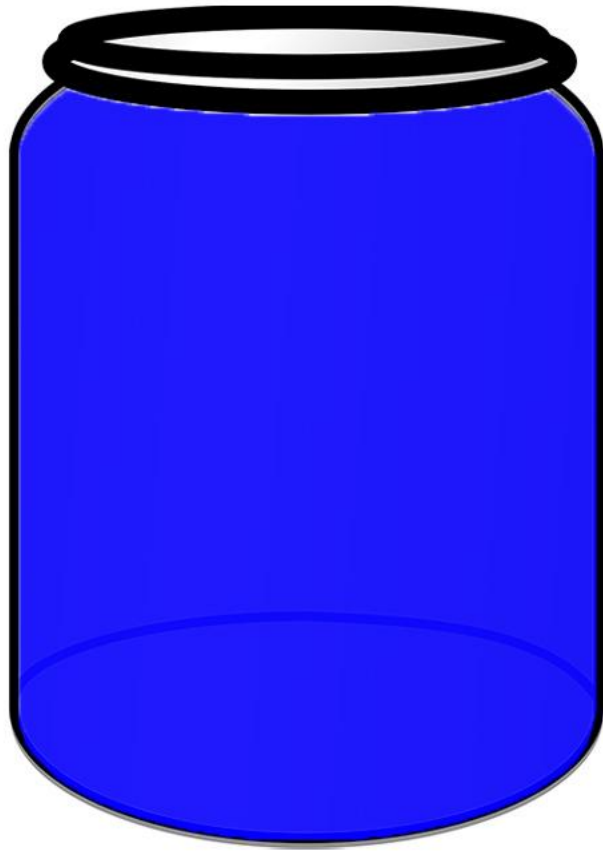


3 ml

***objetivo:
2 ml***

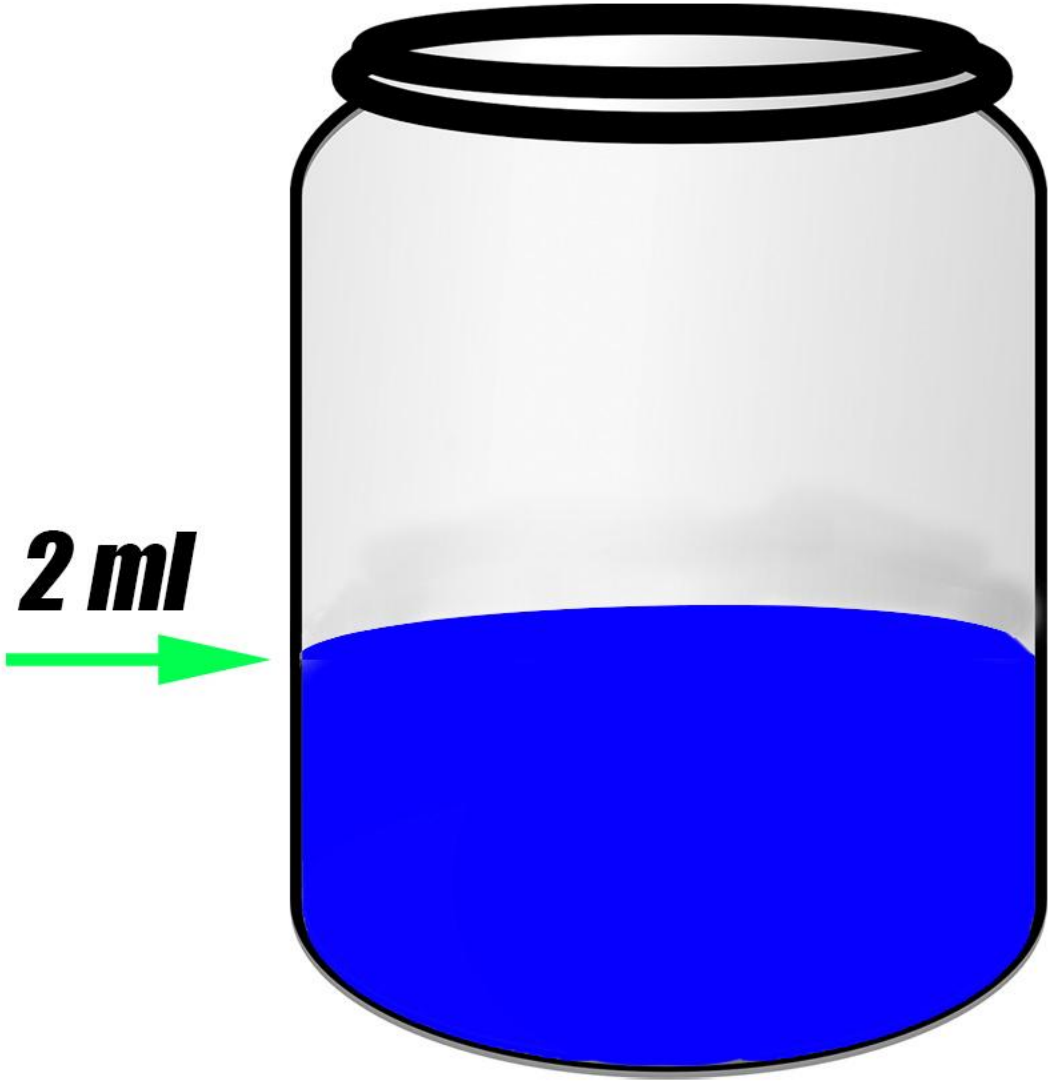


5 ml

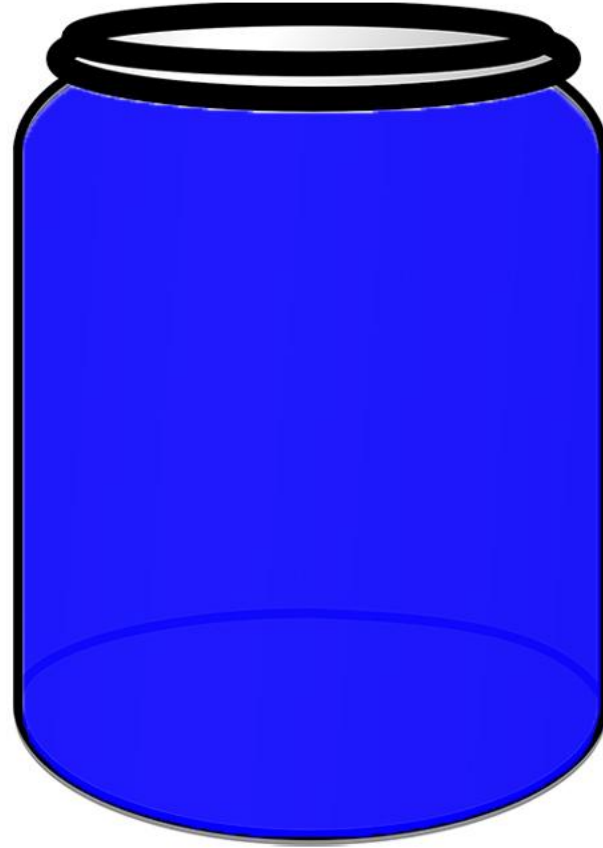


3 ml

***objetivo:
2 ml***



5 ml



3 ml

***objetivo:
2 ml***

“Quanto mais experiente se tornar, mais óbvio ficam os caminhos que levam a uma solução”

-Jhonatan de Souza

Problema #2 - Meu salário por hora

- Escreva um programa que retorne o valor hora de um funcionário com base no seu salário mensal e horas trabalhadas por mês.

Problema #2 - Meu salário por hora

- Escreva um programa que retorne o valor hora de um funcionário com base no seu salário mensal e horas trabalhadas por mês.
- Temos que fazer o seguinte cálculo:
 $\text{salário mensal} / \text{total de horas trabalhadas}$

Solução

- salário mensal: R\$2500,00
- horas trabalhadas: 176 horas
- $2500/176 = \text{R\$}14.20$
- salário hora = R\$14.20

“Resolvi esse problema antes de escrever uma linha de código!”

- Iniciante ao perceber que código é secundário!



APOIE ESTE TRABALHO COM UMA DOAÇÃO

► **Faça uma doação igual ao valor que este curso gerou para você.**

- **Opção #1 - Envie um PIX - jhonatan@devaprender.com**
- **Opção #2 - <https://links.devaprender.com/apoio-este-trabalho>**

Na próxima aula...

Está curtindo essas aulas?

Aula 5 - O que são algoritmos e como montar algoritmos do zero

Aula 5 - O que são algoritmos e como montar algoritmos do zero

1. O que são algoritmos?

“Um algoritmo é simplesmente uma série de instruções a serem seguidas, para resolver um problema.”

2. Quando algoritmos devem ser criados?

Sempre que queremos montar uma sequência de passos necessários para solucionar um problema

3. Qual é a estratégia para montar um algoritmo?

Independente se:

1. Quando alguém te apresenta um problema a ser resolvido.

2. Quando você encontra um problema a ser resolvido.

Método 5Q's para montar um algoritmo:

Analise criticamente o problema e descubra:

(Tente explicar este problema para você mesmo em voz alta e peça mais informações/investigue mais até você compreender completamente o problema.)

- 1. Quais são os dados de entrada necessários?**
- 2. O que devo fazer com estes dados?**
- 3. Quais são as restrições deste problema?**
- 4. Qual é o resultado esperado?**
- 5. Qual é sequência de passos a ser feitas para chegar ao resultado esperado?**

Vamos aplicar esse método a um problema real!

Problema 1 - Ligar para alguém

**Monte um algoritmo necessário para
ligar para um amigo**

Problema 1 - Ligar para alguém

1. Quais são os dados de entrada necessários?

**Monte um algoritmo necessário para
ligar para um amigo**

- um telefone
- um número de celular

Problema 1 - Ligar para alguém

2. O que devo fazer com estes dados?

**Monte um algoritmo necessário para
ligar para um amigo**

- devo usar o celular para discar o número do meu amigo

Problema 1 - Ligar para alguém

3. Quais são as restrições deste problema?

**Monte um algoritmo necessário para
ligar para um amigo**

- Caso meu amigo não atenda, devo deixar uma mensagem dizendo: "me ligue de volta"

Problema 1 - Ligar para alguém

4. Qual é o resultado esperado?

**Monte um algoritmo necessário para
ligar para um amigo**

- Conseguir falar com meu amigo

Problema 1 - Ligar para alguém

5. Qual é sequência de passos a serem feitas para chegar ao resultado esperado?

Monte um algoritmo necessário para ligar para um amigo

1. Pegar o telefone
2. se estiver travado por senha, destrave o celular
3. verifique se há sinal da operadora
4. navegue até o discador do celular
5. digite o número do seu amigo
6. aperte no botão de "ligar"
7. aguarde a ligação completar
8. se a ligação completar, conversar com ele
9. se a ligação não completar, deixar uma mensagem dizendo "me ligue de volta"

Este processo faz sentido?

 **Compartilhe sua opinião abaixo**  :

Problema 2 - Valor por hora

Escreva um programa que retorna o valor hora de um funcionário com base no seu salário mensal e horas trabalhadas por mês.

Problema 1 - Valor por hora

1. Quais são os dados de entrada necessários?

Escreva um programa que retorna o valor hora de um funcionário com base no seu salário mensal e horas trabalhadas por mês.

- salário mensal
- horas trabalhadas por mês

Problema 1 - Valor por hora

2. O que devo fazer com estes dados?

Escreva um programa que retorna o valor hora de um funcionário com base no seu salário mensal e horas trabalhadas por mês.

- devo usar eles para calcular o valor hora que um funcionário recebe usando o cálculo $\text{salário mensal} / \text{horas trabalhadas}$

Problema 1 - Valor por hora

3. Quais são as restrições deste problema?

Escreva um programa que retorna o valor hora de um funcionário com base no seu salário mensal e horas trabalhadas por mês.

- Os valores devem ser entregues somente em formato de salário por hora

Problema 1 - Valor por hora

4. Qual é o resultado esperado?

Escreva um programa que retorna o valor hora de um funcionário com base no seu salário mensal e horas trabalhadas por mês.

- O valor hora que um funcionário recebe

Problema 1 - Valor por hora

5. Qual é sequência de passos a ser feitas para chegar ao resultado esperado?

Escreva um programa que retorna o valor hora de um funcionário com base no seu salário mensal e horas trabalhadas por mês.

- perguntar quanto a pessoa ganha por mês
- guardar essa informação
- pergunta quantas horas ela trabalha por mês
- guardar essa informação
- calcular o valor hora da pessoa (salário mensal / horas trabalhadas)
- exibir o valor hora daquela pessoa

Este começando a fazer sentido?

 **Compartilhe sua opinião abaixo**  :

Problema 3 - Chute o número

Escreva um programa que, ao iniciar gera um valor aleatório de 1 a 10 e permite que o usuário chute um número até que o valor aleatório gerado no início do programa seja chutado corretamente.

O programa deve informar se o chute foi acima, abaixo ou igual ao valor aleatório gerado no início do programa.

Problema 3 - Chute o número

1. Quais são os dados de entrada necessários?

Escreva um programa que, ao iniciar gera um valor aleatório de 1 a 10 e permite que o usuário chute um número até que o valor aleatório gerado no início do programa seja chutado corretamente.

O programa deve informar se o chute foi acima, abaixo ou igual ao valor aleatório gerado no início do programa.

- um valor aleatório de 1 a 10
- um chute do usuário

Problema 3 - Chute o número

2. O que devo fazer com estes dados?

Escreva um programa que, ao iniciar gera um valor aleatório de 1 a 10 e permite que o usuário chute um número até que o valor aleatório gerado no início do programa seja chutado corretamente.

O programa deve informar se o chute foi acima, abaixo ou igual ao valor aleatório gerado no início do programa.

- Devo pegar o valor aleatório de 1 a 10 que foi gerado e comparar com o valor que foi chutado pelo usuário.
- Se o chute for maior ou menor que valor gerado, alertar o usuário sobre isso e o deixar jogar novamente até que acerte o número que foi gerado.

Problema 3 - Chute o número

3. Quais são as restrições deste problema?

Escreva um programa que, ao iniciar gera um valor aleatório de 1 a 10 e permite que o usuário chute um número até que o valor aleatório gerado no início do programa seja chutado corretamente.

O programa deve informar se o chute foi acima, abaixo ou igual ao valor aleatório gerado no início do programa.

- o programa não deve ser finalizado até que um valor seja chutado corretamente.
- O usuário deverá ser capaz de jogar quantas vezes quiser.

Problema 3 - Chute o número

4. Qual é o resultado esperado?

Escreva um programa que, ao iniciar gera um valor aleatório de 1 a 10 e permite que o usuário chute um número até que o valor aleatório gerado no início do programa seja chutado corretamente.

O programa deve informar se o chute foi acima, abaixo ou igual ao valor aleatório gerado no início do programa.

- O programa identificar que o valor chutado pelo usuário é igual ao valor gerado no início do programa.

Problema 3 - Chute o número

5. Qual é sequência de passos a ser feitas para chegar ao resultado esperado?

Escreva um programa que, ao iniciar gera um valor aleatório de 1 a 10 e permite que o usuário chute um número até que o valor aleatório gerado no início do programa seja chutado corretamente.

O programa deve informar se o chute foi acima ou abaixo do valor aleatório gerado no início do programa.

1. gerar um valor aleatório de 1 a 10.
2. armazenar este valor.
3. receber o chute do usuário.
4. comparar o chute do usuário com o valor aleatório gerado.
5. se o chute for maior que o valor gerado, exibir “chutou alto” e voltar ao passo 3.
6. se o chute for menor que o valor gerado, exibir “chutou baixo” e voltar ao passo 3.
7. se o chute for igual que o valor gerado, exibir “acertou!” e voltar ao passo 1.

Entendeu o processo dos 5Q's ?

👉 Deixe sua opinião abaixo 👉 :

Aula 06 - 4 Conceitos OBRIGATÓRIOS ser capaz de resolver problemas!

 Está gostando dessa aula?

Compartilhe ela com pelo menos 1
pessoa hoje 

Aula 06 - 4 Conceitos OBRIGATÓRIOS ser capaz de resolver problemas!

- 1. Variáveis**
- 2. Condicionais**
- 3. Laços de repetição**
- 4. Coleções**

Aula 06 - 4 Conceitos OBRIGATÓRIOS ser capaz de resolver problemas!

Variáveis

- Quando você ouve o nome de alguém, o que você faz com este nome?
- Você tenta guardar ele certo?
- Onde você guarda ele? Você guarda ele na sua memória.
- Quando alguém te passa uma data de uma consulta, o que você faz com essa data?
- Você anota ela em algum lugar para se lembrar daquilo ou simplesmente tenta guardar aquela informação na sua mente certo?
- Quando alguém te diz para ir ao supermercado e comprar 1 barra de chocolate, você guarda ou anota essa informação em algum lugar também certo?

Variáveis

- Quando você ouve o nome de alguém, o que você faz com este nome?
- Você tenta guardar ele certo?
- Onde você guarda ele? Você guarda ele na sua memória.
- Quando alguém te passa uma data de uma consulta, o que você faz com essa data?
- Você anota ela em algum lugar para se lembrar daquilo ou simplesmente tenta guardar aquela informação na sua mente certo?
- Quando alguém te diz para ir ao supermercado e comprar 1 barra de chocolate, você guarda ou anota essa informação em algum lugar também certo?

O que essas situações têm em comum?

Variáveis

Problema 2 - Valor por hora

Escreva um programa que retorna o valor hora de um funcionário com base no seu salário mensal e horas trabalhadas por mês.

Variáveis

Problema 2 - Valor por hora

Escreva um programa que retorna o **valor hora** de um funcionário com base no seu **salário mensal** e **horas trabalhadas por mês**.

- **salário mensal**
- **horas trabalhadas por mês**
- **valor hora**

Condicionais

- Quando alguém te oferece um panfleto na rua você pega ele sem pensar?
- Quando descobre que algo que você quer muito comprar está na promoção, você compra ela direto sem pensar antes?

Condicionais

Problema 3 - Chute o número

Escreva um programa que, ao iniciar gera um valor aleatório de 1 a 10 e permite que o usuário chute um número até que o valor aleatório gerado no início do programa seja chutado corretamente.

O programa deve informar se o chute foi acima, abaixo ou igual ao valor aleatório gerado no início do programa.

Condicionais

Problema 3 - Chute o número

Escreva um programa que, ao iniciar gera um valor aleatório de 1 a 10 e permite que o usuário chute um número até que o valor aleatório gerado no início do programa seja chutado corretamente.

O programa deve informar se o chute foi acima, abaixo ou igual ao valor aleatório gerado no início do programa.

- Neste caso podemos identificar algumas condicionais:
- se o número chutado for menor que o número gerado, então avise que deve chutar mais alto
- se o número chutado for maior que o número gerado, então avise que deve chutar mais baixo
- se o número chutado for igual que o número gerado, então avise que o ele acertou

Laços de repetição

No mundo real e na programação, temos diversas situações onde precisamos fazer uma ação várias vezes ou por uma determinada quantidade de vezes. Ex:

- Cortar um pão
- Varrer o chão
- Dar vários passos para chegar até um lugar

Laços de repetição

Cenário real:

- Vamos dizer que para derrubar uma árvore, tenha que dar 11 machadas nela.
- Então você teria que criar um comando que mande a pessoa dar 11 machadadas na arvore e com isso feito a árvore cairia.

Laços de repetição

Cenário real:

- Então no exemplo anterior, temos uma repetição que é executada por 11 vezes para conseguir derrubar a árvore.
- Esse é um exemplo de repetição usada na lógica de programação dentro de jogos.

Laços de repetição

Cenário real #2

- Crie um programa que recebe um número e incrementa ele por 1 por 10 vezes

Laços e repetição

Cenário real #2

Crie um programa que recebe um número e o incrementa por 1 por 10 vezes.

- `valor = 10`
- 1° repetição | `valor = valor + 1` | 11
- 2° repetição | `valor = valor + 1` | 12
- 3° repetição | `valor = valor + 1` | 13
- 4° repetição | `valor = valor + 1` | 14
- 5° repetição | `valor = valor + 1` | 15
- 6° repetição | `valor = valor + 1` | 16
- 7° repetição | `valor = valor + 1` | 17
- 8° repetição | `valor = valor + 1` | 18
- 9° repetição | `valor = valor + 1` | 19
- 10° repetição | `valor = valor + 1` | 20

Laços de repetição

Ponto em comum

Normalmente possuem um ponto inicial e um ponto final, ou em alguns casos uma condição que irá significar o final daquele laço de repetição, ex:

- Deixe a torneira aberta até que o copo esteja cheio de água
- Nade até chegar ao outro lado da piscina
- Some todos os valores até enquanto o valor for menor que 100
- Dê machadadas na árvore até que ela caia

Laços de repetição

pontos chaves

- Úteis para conseguir automatizar processos
- É possível definir por quantas vezes algo deve ser executado
- Possuem ponto de início e fim
- Podem estar atrelados a uma condição

Coleções

Em muitos casos, você terá a necessidade de trabalhar com coleções de valores que estão armazenados em um local só, ex:

- convidados = ['Jeff', 'Amanda', 'Carol', 'Robert']
- numeros_premiados = [12,67,34,100,55]


Coleções

Exemplo de uso de coleções - Chute o número

Dado uma coleção de dados "idades" [15,46,75,34,23] imprima na tela a soma destes valores.

- Definir o total como 0
- Passar por 1º valor e somar ele ao total
- Passar por 2º valor e somar ele ao total
- Passar por 3º valor e somar ele ao total
- Passar por 4º valor e somar ele ao total
- Passar por 5º valor e somar ele ao total
- Exibir o valor total

**“Dominar estes 4 conceitos te permitirá
criar algoritmos muito mais facilmente!”**

 Agora que tem uma noção dos conceitos mais importantes, podemos criar nossos próprios algoritmos através das estratégias que irei te mostrar nas próximas 2 aulas.

Está curtindo este curso? Então envie ele para pelo menos mais um conhecido 

Aula 7 - Criando soluções em Pseudocódigo do básico ao avançado

Aula 7 - Criando soluções em Pseudocódigo do básico ao avançado

1. Como podemos demonstrar a solução para um problema?

Aula 7 - Criando soluções em Pseudocódigo do básico ao avançado

1. Pseudocódigo

2. Fluxogramas

- Qual é a melhor? / Qual devo usar?

O pseudocódigo:

- O pseudocódigo é uma descrição dos passos necessários para resolver um determinado problema em uma linguagem natural, que não está ligada diretamente a uma linguagem de programação

alertas sobre o pseudocódigo

- Pseudocódigo não é uma linguagem de programação
- A ideia todo do pseudocódigo é de escrever algo em uma linguagem natural que pode ser lida por qualquer pessoa.
- Pseudocódigo não é padronizado, pode ser escritos de várias maneiras. Não há um padrão certo ou errado de o escrever.
- Não será processado por um computador
- Não substitui uma linguagem de programação real
- Deve ser usado apenas para criar uma lógica para resolver um problema e depois escrito em uma linguagem de programação real como Python, Javascript, C#, ou Java
- Não vale a pena na minha visão se tornar um especialista em pseudocódigo ou em linguagens de "aprendizado" como a linguagem de programação "portugol".

Exemplo #1 - Pseudocódigo

(com uso de variáveis)

Valor por hora

1. Crie um programa que retorne o valor hora de um funcionário com base no seu salário mensal e horas trabalhadas por mês.

Método 5Q's para montar um algoritmo:

Analise criticamente o problema e descubra:

(Tente explicar este problema para você mesmo em voz alta e peça mais informações/investigue mais até você compreender completamente o problema.)

- 1. Quais são os dados de entrada necessários?**
- 2. O que devo fazer com estes dados?**
- 3. Quais são as restrições deste problema?**
- 4. Qual é o resultado esperado?**
- 5. Qual é sequência de passos a ser feitas para chegar ao resultado esperado? (faça essa parte em pseudocódigo)**

Problema 1 - Valor por hora

1. Quais são os dados de entrada necessários?

Escreva um programa que retorna o valor hora de um funcionário com base no seu salário mensal e horas trabalhadas por mês.

- salário mensal
- horas trabalhadas por mês

Problema 1 - Valor por hora

2. O que devo fazer com estes dados?

Escreva um programa que retorna o valor hora de um funcionário com base no seu salário mensal e horas trabalhadas por mês.

- devo usar eles para calcular o valor hora que um funcionário recebe usando o cálculo $\text{salário mensal} / \text{horas trabalhadas}$

Problema 1 - Valor por hora

3. Quais são as restrições deste problema?

Escreva um programa que retorna o valor hora de um funcionário com base no seu salário mensal e horas trabalhadas por mês.

- Os valores devem ser entregues somente em formato de salário por hora

Problema 1 - Valor por hora

4. Qual é o resultado esperado?

Escreva um programa que retorna o valor hora de um funcionário com base no seu salário mensal e horas trabalhadas por mês.

- O valor hora que um funcionário recebe

Problema 1 - Valor por hora

5. Qual é sequência de passos a ser feitas para chegar ao resultado esperado?(faça essa parte em pseudocódigo)

Escreva um programa que retorna o valor hora de um funcionário com base no seu salário mensal e horas trabalhadas por mês.

Pseudocódigo sintaxe

- **input:** palavra usada para receber dados do usuário
- **print:** exibir o resultado no console
- **if condição:** condicional que controla se algo deve ou não ser feito
- **else:** cláusula a ser executada caso nenhuma condicional if seja executada
- **loop de X a Y:** laço de repetição que irá iterar de X a Y
- **loop X em Y:** laço de repetição que irá iterar X em uma coleção Y
- **while X:** laço de repetição que acontecerá enquanto um condição for verdadeira

Problema 1 - Valor por hora

5. Qual é sequência de passos a ser feitas para chegar ao resultado esperado? (faça essa parte em pseudocódigo)

- **input:** palavra usada para receber dados do usuário
- **print:** exibir algo
- **if condição:** condicional que controla se algo deve ou não ser feito
- **else:** cláusula a ser executada caso nenhuma condicional if seja executada
- **loop de X a Y:** laço de repetição que irá iterar de X a Y
- **loop X em Y:** laço de repetição que irá iterar X em uma coleção Y
- **while X:** laço de repetição que acontecerá enquanto um condição for verdadeira

```
input salario_mensal
input horas_trabalhadas_por_mes
valor_hora = salario_mensal /
horas_trabalhadas_por_mes
print valor_hora
```

Exemplo #2 - Pseudocódigo (com uso de variáveis)

Gerador de boas-vindas

Crie um programa que pede ao usuário seu nome e depois o dá as boas-vindas dizendo "X seja bem-vindo", onde X é o nome do usuário

Problema 2 - Gerador de boas vindas

1. Quais são os dados de entrada necessários?

Crie um programa que pede ao usuário seu nome e depois o dá as boas-vindas dizendo "X seja bem-vindo", onde X é o nome do usuário

- nome do usuário

Problema 2 - Gerador de boa vindas

2. O que devo fazer com estes dados?

Crie um programa que pede ao usuário seu nome e depois o dá as boas-vindas dizendo "X seja bem-vindo", onde X é o nome do usuário

- após receber o nome do usuário, eu devo exibir uma mensagem que diz nome do usuário + seja bem vindo.

Problema 2 - Gerador de boas vindas

3. Quais são as restrições deste problema?

Crie um programa que pede ao usuário seu nome e depois o dá as boas-vindas dizendo "X seja bem-vindo", onde X é o nome do usuário

- Devo possuir um nome para que possa exibir quem estou apresentando

Problema 2 - Gerador de boa vindas

4. Qual é o resultado esperado?

Crie um programa que pede ao usuário seu nome e depois o dá as boas-vindas dizendo "X seja bem-vindo", onde X é o nome do usuário

- uma mensagem que exibe o nome do usuário + a mensagem "seja bem-vindo"

Problema 2 - Gerador de boas vindas

5. Qual é sequência de passos a ser feitas para chegar ao resultado esperado? (faça essa parte em pseudocódigo)

- **input:** palavra usada para receber dados do usuário
- **print:** exibir algo
- **if condição:** condicional que controla se algo deve ou não ser feito
- **else:** cláusula a ser executada caso nenhuma condicional if seja executada
- **loop de X a Y:** laço de repetição que irá iterar de X a Y
- **loop X em Y:** laço de repetição que irá iterar X em uma coleção Y
- **while X:** laço de repetição que acontecerá enquanto um condição for verdadeira

```
input nome_do_usuario  
print nome_do_usuario + "seja bem-vindo"
```


Exemplo #3 - Pseudocódigo

(exemplo de uso de variáveis)

(exemplo de uso de condicionais)

Exibir o maior dos dois números

Crie um programa que recebe dois valores e exibe qual é o maior entre eles

Problema 3 - Exibir o maior dos dois números

1. Quais são os dados de entrada necessários?

Crie um programa que recebe dois valores e exibe qual é o maior entre eles

- primeiro valor
- segundo valor

Problema 3 - Exibir o maior dos dois números

2. O que devo fazer com estes dados?

Crie um programa que recebe dois valores e exibe qual é o maior entre eles

- após receber os dois valores, devo os comparar e exibir qual é o maior entre eles

Problema 3 - Exibir o maior dos dois números

3. Quais são as restrições deste problema?

Crie um programa que recebe dois valores e exibe qual é o maior entre eles

- Eu devo possuir 2 números para que a comparação seja realizada

Problema 3 - Exibir o maior dos dois números

4. Qual é o resultado esperado?

Crie um programa que recebe dois valores e exibe qual é o maior entre eles

- exibir na tela o maior valor entre os dois

Problema 3 - Exibir o maior dos dois números

5. Qual é sequência de passos a ser feitas para chegar ao resultado esperado? (faça essa parte em pseudocódigo)

- **input:** palavra usada para receber dados do usuário
- **print:** exibir algo
- **if condição:** condicional que controla se algo deve ou não ser feito
- **else:** cláusula a ser executada caso nenhuma condicional if seja executada
- **loop de X a Y:** laço de repetição que irá iterar de X a Y
- **loop X em Y:** laço de repetição que irá iterar X em uma coleção Y
- **while X:** laço de repetição que acontecerá enquanto um condição for verdadeira

```
input primeiro_valor
input segundo_valor
if primeiro_valor > segundo_valor
    print "o primeiro valor é maior"
else
    print "o segundo valor é maior"
```

Exemplo #4 - Pseudocódigo

(exemplo de uso de variáveis)

(exemplo de uso de laço de coleções)

(exemplo de uso e laços de repetição)

Fatorial de um número

Crie um programa que recebe um número e imprime seu fatorial.

Problema 4 - Fatorial de um número

1. Quais são os dados de entrada necessários?

Crie um programa que recebe um número e imprime seu fatorial.

- numero

Problema 4 - Fatorial de um número

2. O que devo fazer com estes dados?

Crie um programa que recebe um número e imprime seu fatorial.

- após receber um número devo o multiplicar por todos seus antecessores. Feito isso devo pegar este resultado e o exibir.

Problema 4 - Fatorial de um número

3. Quais são as restrições deste problema?

Crie um programa que recebe um número e imprime seu fatorial.

- o número deve ser um numero inteiro
- o número deve ser positivo

Problema 4 - Fatorial de um número

4. Qual é o resultado esperado?

Crie um programa que recebe um número e imprime seu fatorial.

- é esperado que o fatorial do número recebido seja exibido.

Problema 4 - Fatorial de um número

5. Qual é sequência de passos a ser feitas para chegar ao resultado esperado?(faça essa parte em pseudocódigo)

- **input:** palavra usada para receber dados do usuário
- **print:** exibir algo
- **if condição:** condicional que controla se algo deve ou não ser feito
- **else:** cláusula a ser executada caso nenhuma condicional if seja executada
- **loop de X a Y:** laço de repetição que irá iterar de X a Y
- **loop X em Y:** laço de repetição que irá iterar X em uma coleção Y
- **while X:** laço de repetição que acontecerá enquanto um condição for verdadeira

```
input numero
if numero < 0
    print "digite apenas números positivos"
fatorial = 1
loop de 1 a numero
    fatorial = fatorial * numero
print fatorial
```

número = 5	
fatorial = 1	
fatorial = 1	1 * 1
fatorial = 2	1 * 2
fatorial = 6	2 * 3
fatorial = 24	6 * 4
fatorial = 120	24 * 5

Exemplo #5 - Pseudocódigo

(exemplo de uso de variáveis)

(exemplo de uso de laço de coleções)

(exemplo de uso de laços de repetição)

Some os valores de uma lista

**Dados uma coleção de dados "idades"
[15,46,75,34,23] imprima na tela a soma
destes valores**

Problema 5 - Some os valores de uma lista

1. Quais são os dados de entrada necessários?

**Dados uma coleção de dados "idades"
[15,46,75,34,23] imprima na tela a soma
destes valores**

- a lista de idades

Problema 5 - Some os valores de uma lista

2. O que devo fazer com estes dados?

Dados uma coleção de dados "idades" [15,46,75,34,23] imprima na tela a soma destes valores

- Após receber a lista de idades, devo somar cada idade com a idade anterior até chegar ao final da lista e exibir a soma de todas as idades.

Problema 5 - Some os valores de uma lista

3. Quais são as restrições deste problema?

Dados uma coleção de dados "idades" (15,46,75,34,23) imprima na tela a soma destes valores

- apenas os valores contidos na lista devem ser adicionados

Problema 5 - Some os valores de uma lista

4. Qual é o resultado esperado?

Dados uma coleção de dados "idades" [15,46,75,34,23] imprima na tela a soma destes valores.

- é esperado que a soma de todas as idades seja exibido.

Problema 5 - Some os valores de uma lista

5. Qual é sequência de passos a ser feitas para chegar ao resultado esperado?(faça essa parte em pseudocódigo)

- **input:** palavra usada para receber dados do usuário
- **print:** exibir algo
- **if condição:** condicional que controla se algo deve ou não ser feito
- **else:** cláusula a ser executada caso nenhuma condicional if seja executada
- **loop de X a Y:** laço de repetição que irá iterar de X a Y
- **loop X em Y:** laço de repetição que irá iterar X em uma coleção Y
- **while X:** laço de repetição que acontecerá enquanto um condição for verdadeira

```
idades = [15,46,75,34,23]
total = 0
loop idade em idades
    total = total + idade
print total
```

total = 0	
total = 15	total + 15
total = 61	total + 46
total = 136	total + 75
total = 170	total + 34
total = 193	total + 23

Exemplo #6 - Pseudocódigo

(exemplo de uso de variáveis)

(exemplo de uso de laços de repetição)

(exemplo de uso de condicionais)

Chute o número

Escreva um programa que, ao iniciar gera um valor aleatório de 1 a 10 e permite que o usuário chute um número até que o valor aleatório gerado no início do programa seja chutado corretamente. O programa deve informar caso o chute tenha sido acima, abaixo ou igual ao valor aleatório gerado no início do programa.

Problema 6 - Chute o número

1. Quais são os dados de entrada necessários?

Escreva um programa que, ao iniciar gera um valor aleatório de 1 a 10 e permite que o usuário chute um número até que o valor aleatório gerado no início do programa seja chutado corretamente. O programa deve informar caso o chute tenha sido acima, abaixo ou igual ao valor aleatório gerado no início do programa.

- um valor aleatório de 1 a 10
- um valor de chute do usuário

Problema 6 - Chute o número

2. O que devo fazer com estes dados?

Escreva um programa que, ao iniciar gera um valor aleatório de 1 a 10 e permite que o usuário chute um número até que o valor aleatório gerado no início do programa seja chutado corretamente. O programa deve informar caso o chute tenha sido acima, abaixo ou igual ao valor aleatório gerado no início do programa.

- após ter gerado e armazenado o valor aleatório, devo pedir que o usuário chute um número. Ao receber o chute do usuário deve comparar se o chute é maior, menor ou igual ao valor gerado e exibir a mensagem correspondente a comparação. (“chute é maior que o valor gerado”, “chute é menor que o valor gerado”, “acertou o chute”)

Problema 6 - Chute o número

3. Quais são as restrições deste problema?

Escreva um programa que, ao iniciar gera um valor aleatório de 1 a 10 e permite que o usuário chute um número até que o valor aleatório gerado no início do programa seja chutado corretamente. O programa deve informar caso o chute tenha sido acima, abaixo ou igual ao valor aleatório gerado no início do programa.

- o valor aleatório deve estar entre 1 e 10

Problema 6 - Chute o número

4. Qual é o resultado esperado?

Escreva um programa que, ao iniciar gera um valor aleatório de 1 a 10 e permite que o usuário chute um número até que o valor aleatório gerado no início do programa seja chutado corretamente. O programa deve informar caso o chute tenha sido acima, abaixo ou igual ao valor aleatório gerado no início do programa.

- Exibir na tela 1 de 3 possíveis mensagens: “Chute é maior que o valor gerado”, “Chute é menor que o valor gerado”, “Acertou o chute!”

Problema 6 - Chute o número

5. Qual é sequência de passos a ser feitas para chegar ao resultado esperado?(faça essa parte em pseudocódigo)

- **input:** palavra usada para receber dados do usuário
- **print:** exibir algo
- **if condição:** condicional que controla se algo deve ou não ser feito
- **else:** cláusula a ser executada caso nenhuma condicional if seja executada
- **loop de X a Y:** laço de repetição que irá iterar de X a Y
- **loop X em Y:** laço de repetição que irá iterar X em uma coleção Y
- **while X:** laço de repetição que acontecerá enquanto um condição for verdadeira

```
input valor_aleatorio entre 1 a 10
acertou = falso
while acertou = falso
    input chute
    if chute > valor_aleatorio
        print "Chute é maior que valor gerado"
    if chute < valor_aleatorio
        print "Chute é menor que valor gerado"
    if chute = valor_aleatorio
        print 'Acertou o chute!'
        acertou = verdadeiro
    else
        print 'Você chutou um valor inválido'
```


2 avisos para você que chegou aqui:

- Não existe pseudocódigo perfeito
- É absolutamente normal achar difícil no 1º contato
- Iremos ver 3 exemplos reais em Python

Aula 8 - Criando soluções com Fluxogramas

Aula 8 - Criando soluções com Fluxogramas

- Fluxogramas - uma representação visual gráfica de um algoritmo.

Símbolos contidos em um Fluxograma

Linha de Fluxo



Indica o fluxo da lógica ao se conectar com os outros símbolos.

Início/Fim



Representa o início ou fim do fluxograma.

Entrada/saída



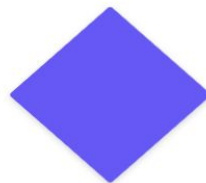
Usado para receber entrada ou saída de dados.

Processamento



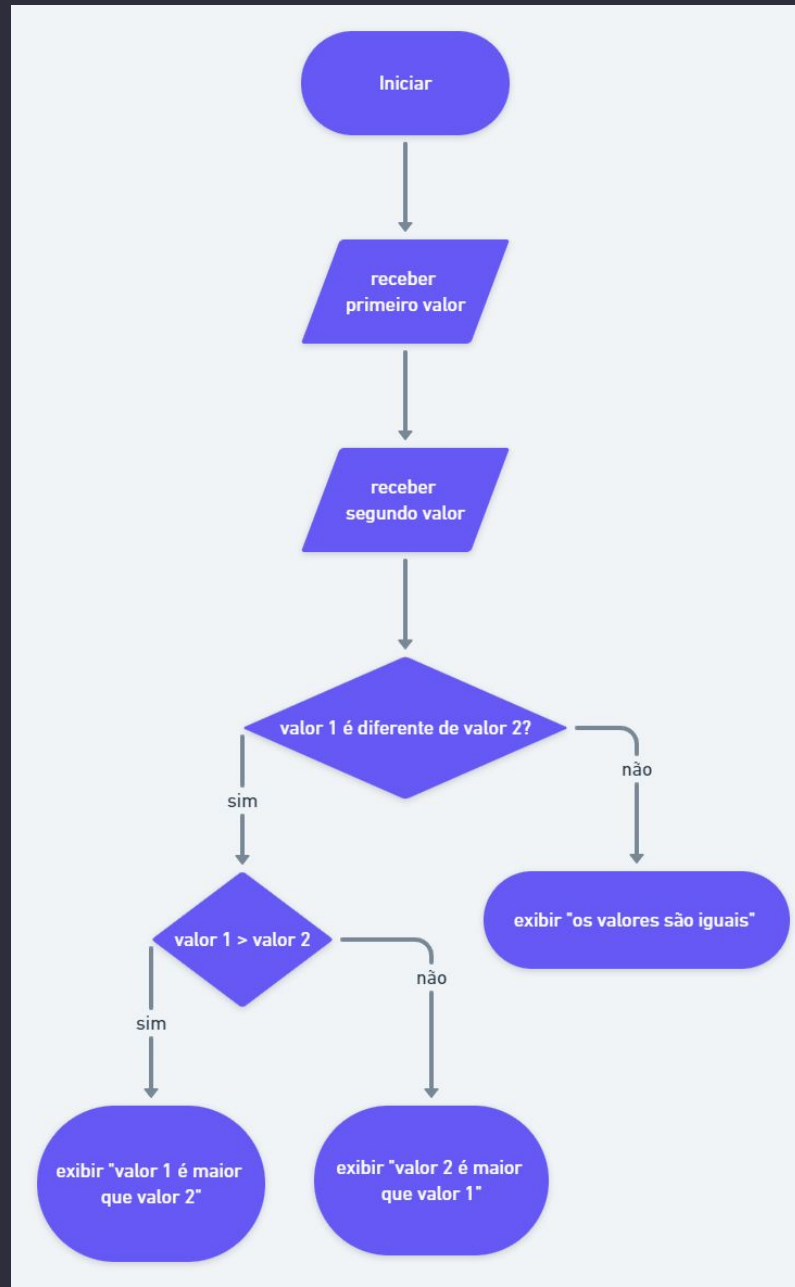
Usado para operações matemáticas ou manipulação de dados

Decisão



Usado para tomada de decisão entre duas ou mais alternativas

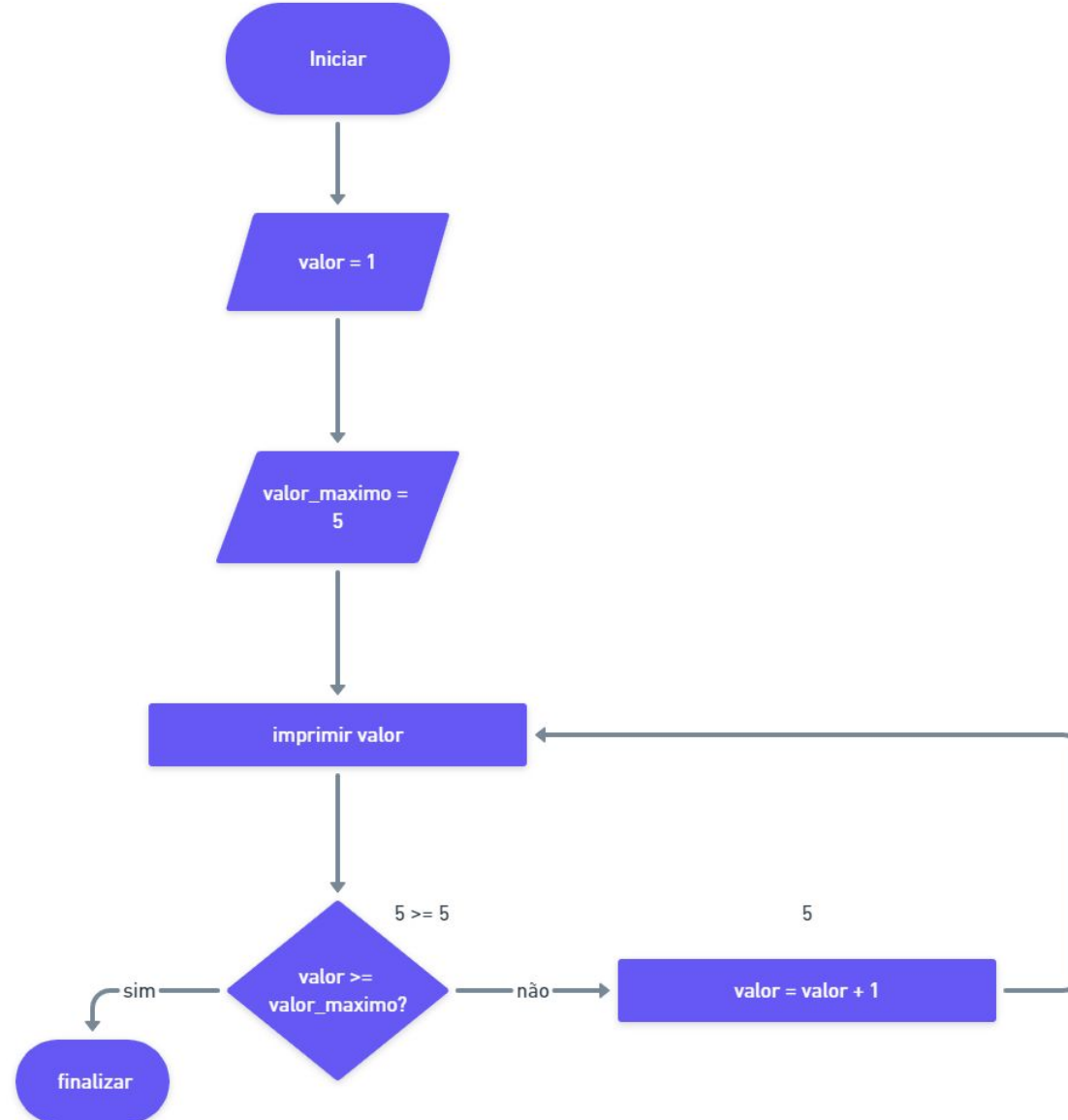
Problema 1 - Exibir o maior dos dois números



Problema 2 - De 1 a N

Exiba na tela todos os números de 1 a N

Problema 2 - De 1 a N



Vantagens e Desvantagens de Fluxogramas

Vantagens	Desvantagens
✧ Fluxogramas podem ser mais intuitivos de entender para algumas pessoas.	✧ Caso tenha um processo altamente complexo, tentar o quebrar em passos em um fluxograma pode levar muito mais tempo que o pseudocódigo.
✧ Fluxogramas podem abrir caminho para que pessoas não técnicas entrem no processo de design da solução.	✧ O nível de detalhe da informação que é colocada em cada campo pode ter que ser simplificada para deixar o fluxograma mais legível.
✧ Caso tenha um processo altamente complexo, tentar o quebrar em passos menores em um fluxograma pode deixar a lógica mais explícita e de fácil compreensão.	✧ Ao tentar representar a lógica de um programa maior, terá um fluxograma possivelmente gigantesco e que não é facilmente lido, a não ser que tenha múltiplos monitores ou imprima o fluxograma em tamanhos grandes o suficiente para serem lidos em uma mesa no trabalho, por exemplo.

Só existem 2 estados na mente de um programador:

**“mas como eu vou resolver isso???” e
“Caramba! Era isso???!?”**

-Jhonatan de Souza

 Isso é verdade?

Compartilhe sua opinião nos comentários
abaixo 

Aula 9 - Seu primeiro programa em Python



O que é Python?

- 2° Linguagem de programação mais popular em 2021 (fonte: talentgarden.com)
- Permite criar scripts, sites, apps para celular, sistemas web, aplicações de desktop até aplicações que analisam de dados em massa, inteligência artificial e muito mais.
- Extremamente amigável para iniciantes
- Uma das linguagens mais simples de se aprender e começar a usar na minha visão



O que iremos aprender agora?

- Como criar seu 1º programa python
- Como criar e usar variáveis em python
- Como criar e usar condicionais em python
- Como criar e usar laços de repetição em python
- Como usar e criar listas em python



3 Mini-projetos em Python para consolidar o conhecimento deste curso

- Projeto 1 - Fatorial de um número
- Projeto 2 - Chute o número
- Projeto 3 - Medidor de velocidade



Onde iremos praticar tudo isso?



Aula 10 - Variáveis(em vídeo)

Aula 11 - Condicionais (em vídeo)

Aula 12 - Laços de Repetição (em vídeo)

Aula 13 - Coleções (em vídeo)

Aula 14 - Projeto 1 - Fatorial de um número (em vídeo)

Aula 15 - Projeto 2 - Chute o número (em vídeo)

Aula 16 - Projeto 3 - Medidor de Velocidade (em vídeo)

Aula 17 - Como lidar com problemas e projetos mais complexos? (em vídeo)

Aula 18 - Como apoiar o trabalho que estou fazendo? (em vídeo)

Aula 19 - Para aonde ir a partir daqui? (em vídeo)

Parabéns por concluir este
curso!



APOIE ESTE TRABALHO COM UMA DOAÇÃO

► **Faça uma doação igual ao valor que este curso gerou para você.**

- **Opção #1 - Envie um PIX - jhonatan@devaprender.com**
- **Opção #2 - <https://links.devaprender.com/apoio-este-trabalho>**