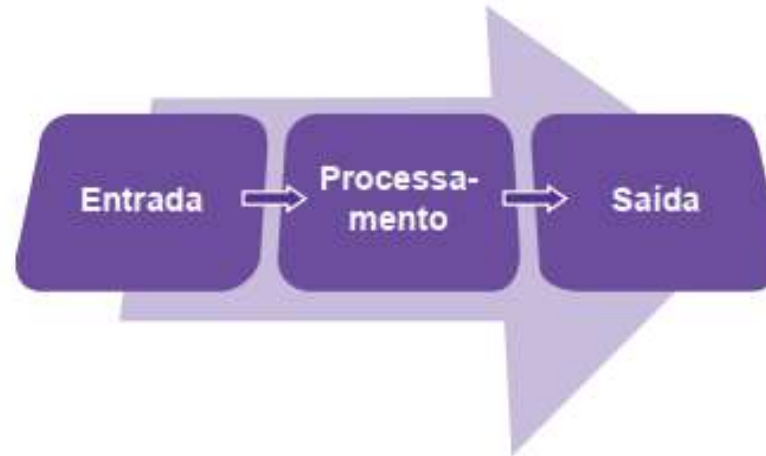


Algoritmo de Programação



Algoritmo de Programação

ESTRUTURA GERAL DE UM ALGORITMO



Entrada: são os dados de entrada do algoritmo ou leitura;

Processamento: são os procedimentos utilizados para chegar ao resultado final, os cálculos;

Saída: são os dados já processados, as saídas de tela.

Algoritmo de Programação

Algoritmo

1. Ler dois valores, no caso as variáveis A e B;
2. Efetuar a soma das variáveis A e B, atribuindo o seu resultado para a variável X;
3. Apresentar o valor da variável X após a operação de soma dos dois valores fornecidos.

Exemplo 1 - Valor da Soma

Início

Inteiro:A,B,X

Leia (A)

Leia (B)

$X \leftarrow A + B$

Escreva (X)

fim

Algoritmo de Programação

No quadro a seguir, faremos os comentários do mesmo algoritmo, explicando cada uma das linhas e seu significado no processamento pelo computador:

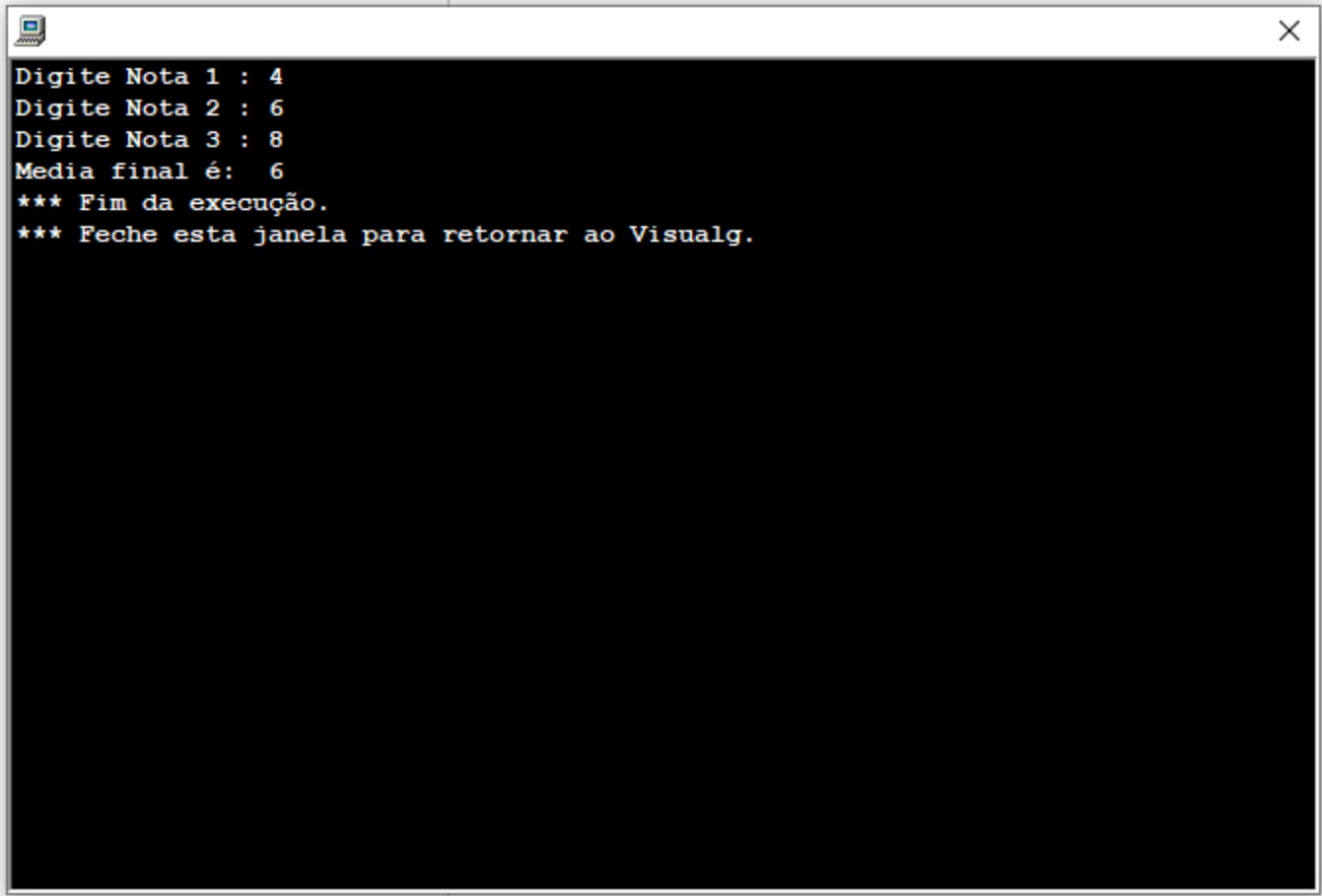
Exemplo 1 - Valor da Soma

```
Início
    Inteiro:A,B,X
    Leia (A)
    Leia (B)
    X <- A + B
    Escreva (X)
fim
```

Início	Inicia o programa
Inteiro:A,B,X	Cria a variável A, B, X do tipo INTEIRO
Leia (A)	Pede para o usuário digitar um número e guarda na variável A
Leia (B)	Pede para o usuário digitar outro número e guarda na variável B
X <- A + B	Soma a variável A que está na memória com a variável B e guarda na variável X
Escreva (X)	Escreva na tela o valor da variável X que estava na memória
fim	Termina o programa

Algoritmo de Programação

```
algoritmo "Medias"  
// Função : Somar 3 notas e apresentar média  
// Autor : Danilo Pereira  
// Data : 20/11/2019  
// Seção de Declarações  
var  
    notal, nota2, nota3, media_n : real  
inicio  
// Seção d(e Comandos  
    escreva("Digite Nota 1 : ")  
    leia (notal)  
    escreva("Digite Nota 2 : ")  
    leia (nota2)  
    escreva("Digite Nota 3 : ")  
    leia (nota3)  
    media_n <- (notal+nota2+nota3)/3  
    escreva("Media final é: ",media_n)  
fimalgoritmo
```



```
Digite Nota 1 : 4  
Digite Nota 2 : 6  
Digite Nota 3 : 8  
Media final é: 6  
*** Fim da execução.  
*** Feche esta janela para retornar ao Visualg.
```