

Fam



Informática Aplicada Aula 02 – Introdução ao visualg



**PRESS
START**

Forma para a representação de algoritmos rica em detalhes, como a definição dos tipos das variáveis usadas no algoritmo.



Vamos iniciar a aula de hoje
relembrando alguns
conceitos

- Todo pseudocódigo possui a seguinte estrutura básica:

Algoritmo <nome do Algoritmo>

Variáveis

<lista de variáveis>

Início

<bloco de comandos>

Fim



Você conhece o visualg???

O visualg é um programa que permite criar, editar, interpretar e que também executa os algoritmos em português estruturado (portugol) como se fosse um “programa” normal de computador.





Atualmente existem 2 versões
disponíveis do visualg: A versão 2.5
e a versão 3.0

Em nossa disciplina utilizaremos a versão 2.5 (que está disponível no Canvas e no repositório do GitHub), pois, não é necessário instalar o programa.



VisuAlg



O VisuAlg é um programa que edita, interpreta e executa algoritmos com uma linguagem próxima do português estruturado como um programa normal de computador. É um programa de livre uso e distribuição, empregado no ensino de programação em várias escolas e universidades no Brasil e no exterior.

Documentação

- [Instalação e Requerimentos de Hardware](#)
- [Objetivos](#)
- [Referências da Linguagem de Programação do VisuAlg](#)
- [Outros Recursos](#)
- [Menu do VisuAlg](#)
- [A Tela Principal do VisuAlg](#)
- [A Linguagem de Programação do VisuAlg](#)



Baixe agora o
VisuAlg

Siga as
orientações
do seu
professor para
conhecer o
visualg.

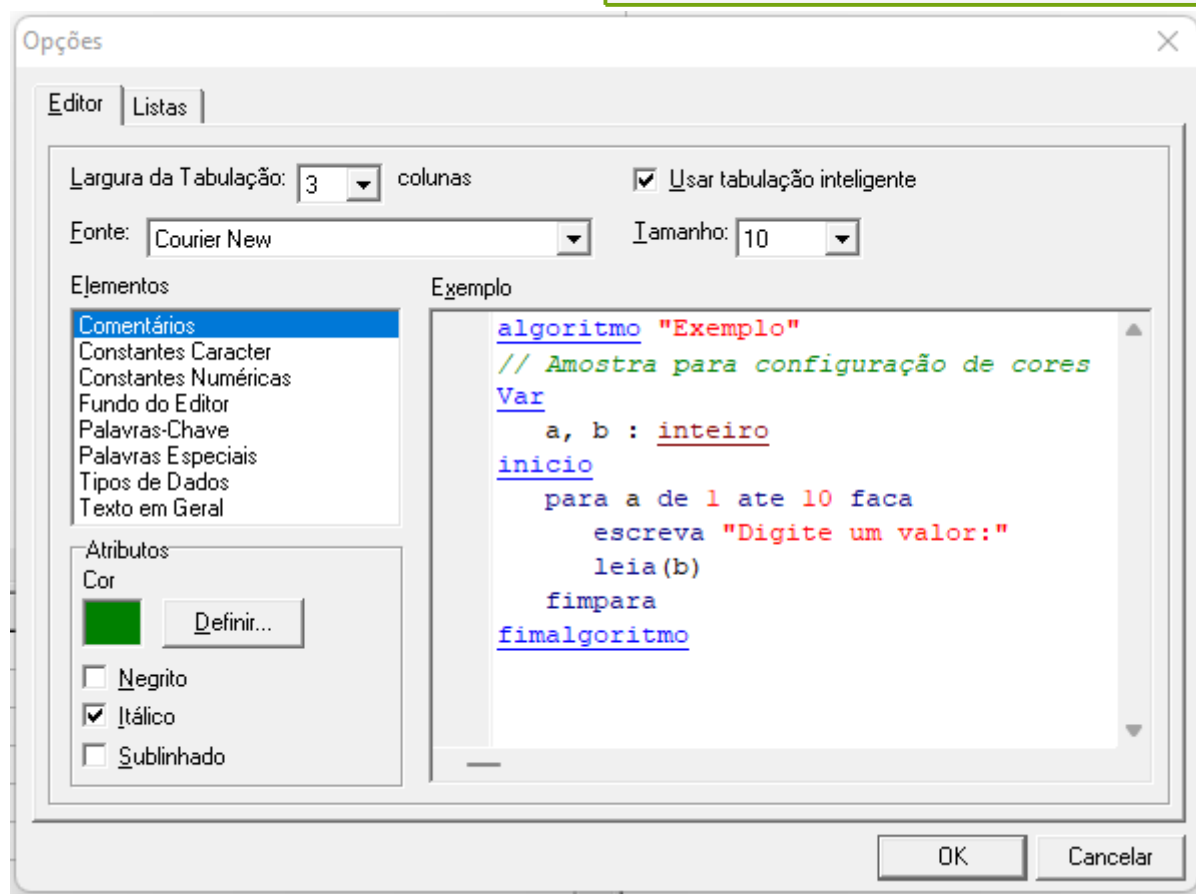




1º Passo: Clicar na opção
Exibir, e depois em número
de linhas



2º Passo: Se você desejar alterar o tamanho, cor e/ou tipo de fonte, clique na opção Ferramentas e depois Opções



visualg 2.5 – 1º Exemplo ()



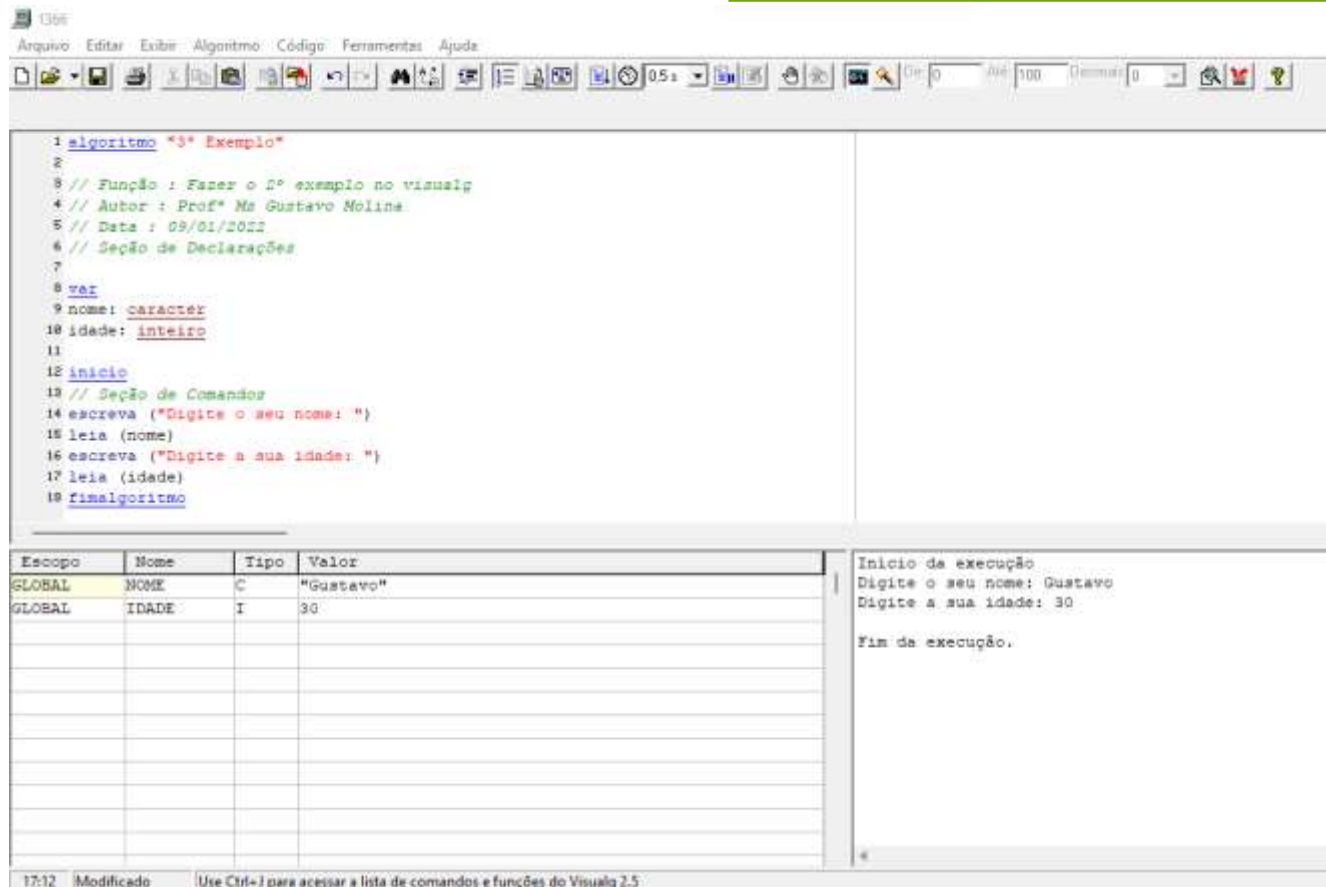
visualg 2.5 – 2º Exemplo ()





E se eu quiser saber além do nome a idade da pessoa, como ficaria o código??

visualg 2.5 – 3° Exemplo ()



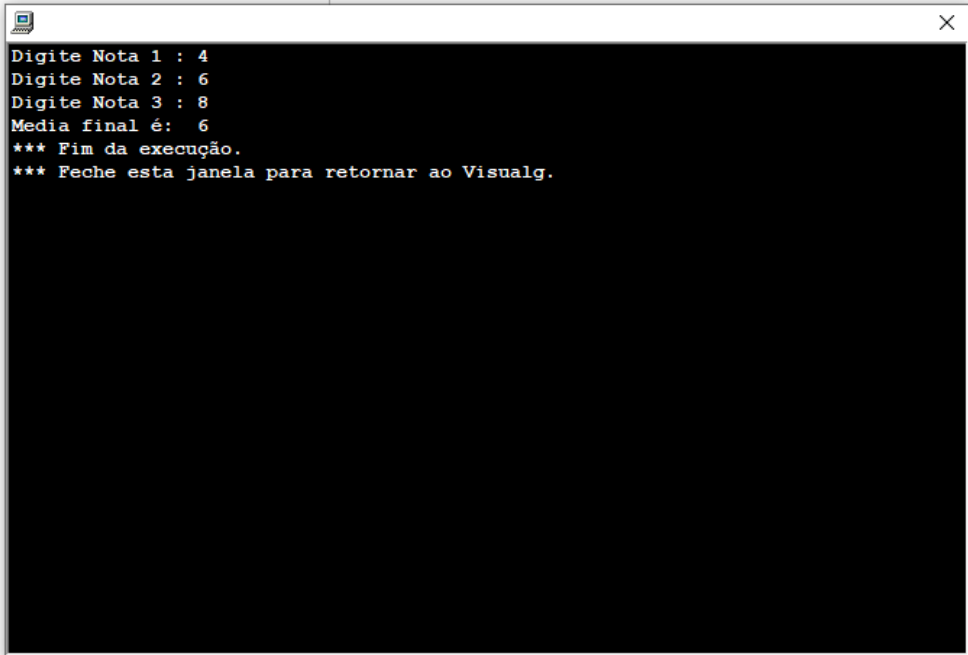
1) Implemente o pseudocódigo a seguir no visualg.



Algoritmo CalculaMedia	→	Nome do Algoritmo
var		
<i>nota1, nota2, media: Real</i>	→	Declaração de Variáveis
início		
Escreva ("Digite a primeira nota")	→	Mensagem de Orientação
Leia (nota1)	→	Inserção da primeira nota
Escreva ("Digite a segunda nota")	→	Mensagem de Orientação
Leia (nota2)	→	Inserção da segunda nota
$media \leftarrow (nota1 + nota2) / 2$	→	Cálculo da média e atribuição do resultado à variável media
Escreva (media)	→	Exibição do resultado
fimalgoritmo		
}		

2) Implemente o pseudocódigo a seguir no visualg.

```
algoritmo "Medias"  
// Função : Somar 3 notas e apresentar média  
// Autor :  
// Data :  
// 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.
```



```
}
```

3) Escreva um algoritmo para ler as dimensões de um triângulo (base e altura), calcular e escrever a área do triângulo.

$$\text{Área do triângulo} = (\text{base} * \text{altura}) / 2$$



Isso é tudo, pessoal! {}



}

eof ☺