

Introdução ao curso

O material desse módulo está no link [Fundamentos Básicos de Computação](#), disponível nesse site.

- Conceito genérico de funcionamento do PC: **entrada - processamento - saída**
- Aplicação e uso da programação
 - Jogos, banco de dados, sistemas bancários, web, etc.
- Detalhes sobre hardware – arquitetura do PC
 - CPU, Memória, placa mãe, HD, Portas vídeo, USB
- Sistema binário, terminologias
 - imagens (pixels), potência de 2, tamanho de memória
- Sistema operacional
 - Gerenciamento de processos, memória
- Pilha: Hardware + drivers + SO + APIs + aplicação
- Mídias de Backup

Dicas

- A única forma de aprender a programar é programando. O aluno deve **aprender a aprender**, ou seja, encontrar a melhor forma que ele possa se desenvolver.
- Use a apostila como a principal fonte de estudo. É sobre ela que serão cobrados os trabalhos e provas.
- Implemente cada trecho de código da apostila e explore ao máximo as possibilidades. Use um compilador para verificar as soluções.
- Após explorar os exemplos da apostila, solucione os problemas das listas de exercícios, inicialmente em formato de algoritmo e posteriormente em linguagem C.