# Lógica de Programação

Aula 02



#### Fluxograma

O fluxograma consiste em escrever e representar os passos a serem seguidos para a resolução do problema, utilizando símbolos gráficos.

Esses **símbolos** são formas geométricas básicas, sendo que cada **símbolo** vai representar algum processo sendo executado.



#### Fluxograma

Vantagem: a compreensão de símbolos gráficos é mais fácil do que a de textos.

**Desvantagem:** é necessário aprender os **símbolos** dos fluxogramas e, além disso, o **algoritmo** resultante não apresenta muitos detalhes, ainda dificultando a sua transcrição para um programa.



• Fluxograma: Terminal

O símbolo de terminal é utilizado para indicar o início ou fim de um algoritmo.





Fluxograma: Seta

O símbolo de seta é utilizado para indicar o sentido da execução do algoritmo.



Fluxograma: Processamento

O símbolo de processamento é utilizado para indicar um processo interno, ou manipulação de dados.





• Fluxograma: Entrada

O símbolo de entrada é utilizado para indicar o recebimento de dados externos.





Fluxograma: Decisão

O símbolo de decisão é utilizado para indicar uma decisão que deve ser tomada, mostrando a possibilidade de desvios para outros pontos do algoritmo, dependendo do resultado da decisão.





Fluxograma: Saída em impressora

O símbolo de saída em impressora é utilizado para indicar dados que serão impressos.





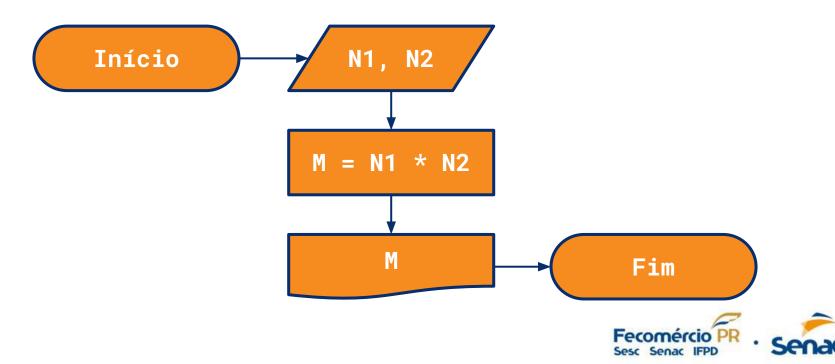
Fluxograma: Saída em tela

O símbolo de saída em tela é utilizado para indicar dados que serão exibidos em uma tela.





#### Fluxograma



Fluxograma

Para construir fluxogramas, nós temos duas maneiras diferentes:

- Podemos desenhar manualmente, ou
- Podemos utilizar alguns softwares próprios para esse tipo de modelagem



Fluxograma

# www.yworks.com/yed-live/



# Exercício



#### Exercício

# gg.gg/LogicaSenac02 github.com/hmaltaurodev/Slides

