**ATIVIDADE 1 – LISTA DE EXERCÍCIOS - INDIVIDUAL**

Pesquisar e conceituar:

Algoritmo: é uma sequencia finita de regras, ou ações executáveis que visam obter uma solução para um problema. Por exemplo: A lâmpada não funciona; ela estava plugada? Se não, plugar a lâmpada, se sim, verificar se o bulbo queimou, se sim, tocar o bulbo, se não, comprar uma lâmpada nova.

Sistemas: um sistema é um conjunto ordenado de elementos que se encontram interligados e que interagem entre si. Por exemplo: Um sistema pode ser físico (computador), ou abstrato (software).

Código: o código contém todas as instruções necessárias para que um software funcione. Exemplo: um código que desenvolvemos em Python tem seus certos comandos corretos para desempenhar da forma que queremos, formando um código

Software: é um agrupamento de comandos escritos em uma linguagem de programação. Estes comandos, ou instruções, criam as ações dentro do programa, e permitem seu funcionamento. Exemplo: Windows, IOS e Linux.

Aplicativo: o aplicativo é um software que pode ser instalado em qualquer máquina para desempenhar tarefas ou auxiliar seu usuário. Exemplo: Instagram, Word, Google Chrome

Programas: outra definição para software, mas especialmente para computadores. Exemplo: Visual Studio Code, DIA, Pycharm.

Linguagens de alto e baixo nível: linguagem de alto nível, é a linguagem de programação mais próximo de nós, seres humanos, e a de baixo nível, é a mais próxima do computador, sendo mais complicada de utiliza-lá. Exemplo: C, JavaScript, Python.

Softwares genérico e sob encomenda: os softwares genéricos são aqueles básicos que são adaptados de acordo com as necessidades do cliente, e os sob encomenda, são aqueles desenvolvidos com especificações e necessidades do cliente.