**PESQUISA: Linguagens de Programação –Interpretadas ou Compiladas**

1. **JavaScript**

**- Tipo:** Interpretado, com controvérsias

**- Onde é mais utilizado:** O JavaScript é mais utilizado para a criação e desenvolvimento de aplicações mobile, desenvolvimento web e desenvolvimento front-end.

1. **C**

**- Tipo:** Compilado

**- Onde é mais utilizado:** A linguagem C continua sendo utilizada de maneira ampla, mas havendo bastante foco em desenvolvimentos de: Sistemas Embarcados, Jogos, Servidores Web e Bases de Dados

1. **PHP**

**- Tipo:** Interpretado

**- Onde é mais utilizado**: Ela é utilizada para criar quaisquer tipos de plataformas como e-commerce, blogs, redes sociais. (PW)

1. **Python**

**- Tipo:** Interpretado

**- Onde é mais utilizado:** O Python é uma linguagem de programação amplamente usada em aplicações da Web, desenvolvimento de software, ciência de dados e machine learning (ML).

1. **C++**

**- Tipo:** Compilada

- **Onde é mais utilizado:** Sistemas Embarcados

1. **Rust**

**- Tipo:** Compilada

**- Onde é mais utilizada:** Windows (software)

1. **Lua**

**- Tipo:** Interpretada

**- Onde é mais utilizada:** Industria e jogos

1. **ABAP**

**- Tipo:** Interpretada

**- Onde é mais utilizada:** Sistema SAP

1. **Dart**

**- Tipo:** Compilado

**- Onde é mais utilizada:** Software

1. **GO**

**- Tipo:** Compilado

**- Onde é mais utilizada:** Conteiner (conjunto de cod.)

1. **JavaScript**

**- Tipo:** Interpretada

**- Onde é mais utilizada:** Front-Web

1. **Swift**

**- Tipo:** Compilado

**- Onde é mais utilizada**: IOS (Apple)

1. **Ruby**

- Tipo: Interpretada

- Onde é mais utilizada: Aplicação Web

1. **SQL**

- Tipo: Interpretada

- Onde é mais utilizada: BD (Banco de Dados)

1. **Java**

- Tipo: Ambas

- Onde é mais utilizada: Back-Web

1. **C**

- Tipo: Compilado

- Onde é mais utilizada: Sistemas Embarcados + Jogos

1. **C#**

- Tipo: Compilado

- Onde é mais utilizada: Jogos

1. **TypeScript**

- Tipo: Compilado

- Onde é mais utilizada: Front-End

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Atividade – Lógica de Programação 29/01**

1. **Escreva um algoritmo que peça para o usuário 2 números inteiros simples, some os dois e exiba o resultado**

**Entrada:** Inserção de 2 valores inteiros;

**Processamento:**

- Peça dois valores inteiros para o usuário;

- Realize a soma entre os dois valores;

- Obtenha o resultado;

**Saída:** Resultado da soma

1. **Como seria o algoritmo: verificar se um número inteiro é par ou ímpar? Peça que o número seja digitado e exiba ao final.**

**Entrada:** Inserção do número inteiro

**Processamento:**

- Peça um valor inteiro para o usuário;

- Leia o valor inserido pelo usuário;

- Realize a operação:

**> Se:** O número dividido por 2 obter o resto igual a 0 🡪 Resultado = Par

**> Senão:** Resultado = Ímpar

- Obter o resultado

**Saída:** Resultado (se é par ou ímpar)

1. **Calcular o fatorial de um número inteiro.**

**Entrada:** Inserção do número inteiro

**Processamento:**

- Peça o valor inteiro para usuário;

- Leia o valor inserido pelo usuário;

- Verifique se ele é um número inteiro

**> Se for um número inteiro:**

- Declare uma variável que realize a operação: (valor – 1)

- Realize a operação: multiplique o valor inserido o subtraindo por 1 até que o valor seja igual a 1

- Obtenha o resultado da operação

**> Senão:** Interrompa o processo; Exibe uma mensagem de erro; Retorne para o inicio do processamento.

**Saída:** Resultado do fatorial