Decomposição

# **Objetivo geral**

“If you can’t solve a problem, them there is a easier problem that tou can solve: find it”

George Polya – Professor e matemático.

Primeiro passo da resolução de problemas dentro do conceito de pensamento computacional

“Dado um problema complexo, devemos quebra-lo em problemas menores. Portanto, problemas mais fáceis e gerenciáveis.”

Estratégia:

1. Processo de quebrar e determinar partes menores e gerenciáveis. Fazendo uma analise que consiste em estudar e explorar o problema, assim como realizar um exame detalhado do mesmo ou decompor o elemento constituinte.
2. Combinar os elementos recompondo o problema original. Fazendo uma síntese procurando reunir elementos distintos em um único elemento, bem como fundir os elementos de maneira coerente para assim construir um processo de reconstrução.
3. Ordem de execução de tarefas menores. Ela pode ser sequencial, dependendo entre as tarefas que podem ser executava em fila. Ou ela pode ser paralela, onde a mesma é executada concomitantemente o que pode acarretar em mais eficiência e concluída em menos tempo.

Dentro da decomposição existem as variáveis, pequenos problemas e segmentação.

* Não basta aplicar
* Desenvolver a decomposição “by yourself”

Achar maneiras distintas de decompor o mesmo problema.

Como decompor?

Identificar ou coletar dados > Agregar os dados > Funcionalidade

Exemplos:

Cozinhar:

* Identificar os ingredientes
* Determinar as etapas (sequencial ou paralelo)
* Executar cada etapa
* Agregar os ingredientes para finalizar (Recompor com coerência)

Funcionamento de uma bicicleta:

* Identificar os componentes
* Papel de cada componente
* Interdependência das peças

Assim entender o funcionamento do sistema.

Criar um app:

* Finalidade
* Interface
* Funcionalidade
* Pré-requisitos

Então definir os componentes e etapas, tornando o desenvolvimento mais eficiente.

Artigo:

* O que será abordado?
* Estrutura
* Conteúdo de cada tópico
* Textos de conexão

E mais uma vez definimos os componentes e as etapas podendo ser sequencial ou paralelo e não em ordem.

Movimentos de um avatar:

