

- 1- é o terminator que é o fim do programa
- 2- é o processador que é responsável por fazer operações
- 3- conector de paginas, como o nome diz é quando um programa esta longo e você deseja continuar em outra pagina
- 4- é a seta que liga os elementos do programa por exemplo, inicio, seta, manual input, seta, operador, seta, resultado, seta, fim
- 5- é o manual input que é onde o usuário digita o valor desejado
- 6- display é o que a saída de informações, o que o usuário irá ver
- 7- decisão é onde o usuário irá decidir entre duas alternativas
- 8- preparação é uma preparação para o processamento
- 9- conector é responsável por ligar certas partes do fluxograma, por exemplo após uma decisão eu fazer que se o usuário ir na opção falsa ele voltará para o inicio

3- LISP: as primeiras ideias dessa linguagem de programação foi em 1956, permite incorporar outros estilos de programação, caracterizada por expressões numéricas e simbólicas, Sintaxe-S-expression, a classificação é hexadecimais, decimais, octais e binários.

HTML: foi criada para colocar mais elementos nos textos usados, permite inserção de novos conteúdos como vídeos e imagens por hipertextos, a principal característica do HTML é as tags, não possui recursos avançados e as tags são organizadas em uma hierarquia.

JAVA: tem esse nome pois a equipe desenvolvedora tomava um café que vinha de uma ilha chamada ilha de Java e os programadores queriam uma linguagem de programação que fosse integrada a eletroeletrônicos, o Java é rápido e seguro, é orientado a objetos, além dela ser multiplataforma.

4- Primeira vantagem é a usabilidade, ou seja é possível rodar em qualquer sistema seja celular, desktops ou servidores. Segunda vantagem é a gratuidade que como o próprio nome diz o Java é uma linguagem totalmente grátis, terceira vantagem é a possibilidade de usar Java em Linux, Windows e Mac, e a ultima vantagem é a alta quantidade de ferramentas consequentemente alta performance possível ao desenvolvedor.

5- São palavras que não podem ser usadas pois são reservados para determinadas funções, temos o INT que serve para definir uma variável como inteiro, DOUBLE que é utilizada para variáveis reais, FLOAT que também é usado para variáveis reais, IF para uma ou mais possibilidades, LONG que também é usado para variáveis inteiras.

```
6-public class NomeDaClasse {  
    public static void main ( String [] args) {  
  
        System.out.println ("Hello World");  
    }  
}
```

começamos com public class e nome da classe, é aqui onde direi qual o nome da classe e abre-se uma chave

main é o meu método, abre-se uma chave

System.out.println (""); é usado escrever o que será mostrado escrito, podendo ser números ou letras e para finalizar fechamos as chaves

7-

https://www.canva.com/design/DAGRn6iEOkU/BbXTn178JYuNecpMrqKeQQ/edit?utm_content=DAGRn6iEOkU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

8- São utilizados para realizar ações específicas, por exemplo subtração, adição, comparação, multiplicação e divisão. Os principais são operadores aritméticos, operadores relacionais, operadores lógicos, operadores de atribuição, operadores de igualdade e operadores de incremento e decremento. Operadores aritméticos realiza operações simples e básicas tipo 5 vezes 7, já os operadores relacionais é uma comparação de valores do mesmo tipo, operadores lógicos são usados para expressões lógicas tipo verdadeiro e falso, operadores de atribuição basicamente atribuem valores, operadores de igualdade verificam se o valor é igual ou diferente de outro valor, para finalizar operadores de incremento e decremento somam ou diminuem o valor já armazenado.

9-