**Anotações**

* Algoritmos: são conjuntos de passos finitos e organizados, que, quando executados, resolvem determinado problema
* Algoritmos computacionais: São passos a serem seguidos por um módulo processador e seus respectivos usuários que, quando executados na ordem correta, conseguem realizar determinada tarefa
* Portugol: não é uma linguagem de programação, é uma maneira de representar a lógica de programação do programador, antes de passar para uma linguagem de programação
* Comandos de saída do Visualg:
  + Escreva (“Qualquer coisa”) – mostra mensagem
  + Escreval (“Qualquer coisa”) – mostra mensagem e salta linha
* Variável no Visualg:
  + Identificador:
    - Deve começar com uma letra
    - Os próximos podem ser letras e números
    - Não pode utilizar nenhum símbolo, exceto \_
    - Não pode conter espaços em branco
    - Não pode conter letras com acentos
    - Não pode ser uma palavra reservada
  + Tipos primitivos:
    - Inteiro: a variável guarda apenas números inteiros
    - Real: guarda números que possuem parte fracionária
    - Caractere: guarda tudo aquilo que é colocado entre aspas
    - Logico: verdadeiro e falso
  + Forma de declaração da variável:
    - var

identificador: tipo

* + Atribuição: atribui um valor a uma determinada variável
    - Msg <- “Olá, Mundo!”