ssssss

**REPRESENTAÇÃO DE ALGORITMOS**

|  |  |
| --- | --- |
| O **lógica** pode ser explicada como **uma sequência coerente de ideias**, ou um modo pelo qual acontecimentos se encadeiam naturalmente [1]. Então o que seria a lógica de programação?  Segundo Forbellone e Eberspächer [2] a lógica de programação **poderia ser descrita como um uso correto, da ordem da razão** e de processos de raciocínio e simbolizações formais na programação de computadores. Logicamente essa definição pode ser traduzida como a **busca por uma solução adequada e válida para determinados problemas** que envolvam a programação de computadores. |  |

Normalmente a utilização de computadores sempre envolve de forma direta ou indireta o uso dos chamados algoritmos. Estes podem ser definidos como um **procedimento computacional** bem definido que **toma** algum valor ou conjunto de valores como **entrada** e **produz** algum valor ou conjunto de valores como **saída** [3].

Imaginemos que desejamos montar um computador *desktop* [2], Qual seria uma forma lógica de fazer está montagem do equipamento ?

|  |
| --- |
| Figura 1 – Fluxograma de um algoritmo de montagem de computador. |
|  |

Os algoritmos podem ser escritos em **diversos paradigmas**. Nesse curso utilizaremos na maioria dos casos o **paradigma procedural (também chamado de paradigma imperativo)** por ser de uso geral e amplamente empregado para aqueles que desejam iniciar na área de métodos numéricos.

|  |  |
| --- | --- |
| Basicamente neste modelo de programação nosso algoritmo conterá uma **lista de instruções que são executadas passo a passo na ordem previamente descrita**. Logo para um algoritmo atingir o seu funcionamento pleno deve ser baseado em uma lógica, ou um conjunto de passos que tornem aquela sequência adequada ao problema estudado. |  |

A **representação dos algoritmos** pode ser feita de diversas formas, são exemplos: (a) **Fluxograma**; (b) **Pseudocódigo**; e (c) Diagrama de Chapin. Neste texto as formas mais utilizadas serão o fluxograma e o pseudocódigo.

A representação da *Figura 1* é o modelo de fluxograma e os “balões” representam uma finalidade dentro do algoritmo. O *Quadro 1* apresenta algumas das possibilidades.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Quadro 1 – Elementos mais utilizados no fluxograma [4]. | | | | |
|  |  |  |  |  |
| **Terminal: Demarca pontos de ínico e fim** | **Entrada de dados** | **Linhas que indicam fluxo do algoritmo** | **Passo de aoperação** | **Condição: Mudança de fluxo** |

A outra forma seria a utilização dos chamados pseudocódigos que podem ser visualizados na *Figura 2*.

|  |
| --- |
| Figura 2 – Pseudocódigo do algoritmo de montagem de computador. |
| |  |  | | --- | --- | | **1** | Montar o estabilizador | | **2** | Montar CPU e checar voltagem do equipamento | | **3** | Montagem dos periféricos | | **4** | Teste de funcionamento | |

**Exercício 1.1 [2]:** Elabore um algoritmo que mova três discos de uma Torre de Hanói, que consiste em três hastes (a - b - c), uma das quais serve de suporte para três discos de tamanhos diferentes(1 - 2 - 3), os menores sobre os maiores. Pode-se mover um disco de cada vez para qualquer haste, contanto que nunca seja colocado um disco maior sobre um menor. O objetivo é transferir os três discos para outra haste.

|  |
| --- |
| Figura 3 – Torre de Hanói. |
|  |

**DADOS E OS TIPOS DE VARIÁVEIS**

Trabalhar com algoritmos está intuitivamente ligado a manipulação de dados. Segundo Lopes e Garcia [5] uma **variável é um local na memória principal**, isto é, um **endereço que armazena um conteúdo**. Em linguagens de alto nível é permitido dar nome a esse endereço de forma a facilitar o processo de programação.

Por exemplo em **Python 3** se o usuário digitar o comando ***id( )*** o algoritmo retornará o endereçamento de memória da variável .

|  |
| --- |
| **>>>** H = 50  **>>>** ENDERECO\_RAM = **id**(H)  **>>>** **print**(“Endereço de memória = “, ENDERECO\_RAM)  Endereço de memória = 94820313464864 |

De forma abstrata podemos entender que o **espaço de memória** (ou endereços) são reservados em **listas com endereços específicos** que **podem** **ou não estar preenchidos por variáveis** conforme Figura *4*.

|  |
| --- |
| Figura 4 – Armazenamento abstrato de variáveis na memória RAM do computador. |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| Salientamos aqui que o computador trabalha com a **codificação binária** em seu **cérebro** logo todas informações são transformadas em um **sistema numérico binário**, sendo que os dígitos **0** ou **1** deverão ocupar uma porção do espaço da memória chamada **bit** (**8 bits = 1 byte**). Cada **byte** será especificado para **um determinado endereço de memória** [6]. |  |

Os **tipos de variáveis** podem ser divididos da seguinte forma:

* **Inteiros** (em inglês ***integer***);
* **Reais** (em inglês ***float***);
* **Caracteres** (em inglês ***string***);
* **Lógica** (em inglês ***logical***).

**REFERÊNCIAS**

[1] Michaelis. Dicionário escolar língua portuguesa. 2018.

[2] Forbellone ALV, Eberspächer HF. Lógica de programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados. São Paulo: Pearson Prentice Hall; 2007.

[3] Cormen TH. Algoritmos: teoria e prática. Rio de Janeiro: Campus; 2012.

[4] Junior DP, Nakamiti GS, Engelbrecht A de M, Bianchi F. Algoritmos e Programação de Computadores. 2012.

[5] Lopes A, Garcia G. Introdução à programação: 500 algoritmos resolvidos. Rio de Janeiro (RJ): Campus; 2002.

[6] Ascencio AFG, Campos EAV de. Fundamentos da Programação de Computadores: Algoritmos, Pascal, C, C++ e Java. 3a edição. Pearson Universidades; 2012.