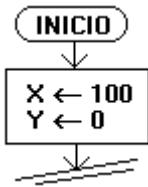
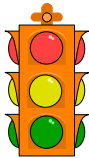
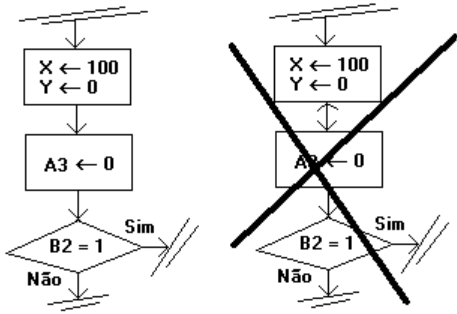
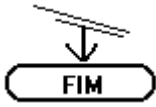
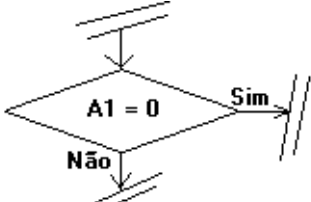
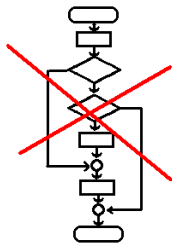
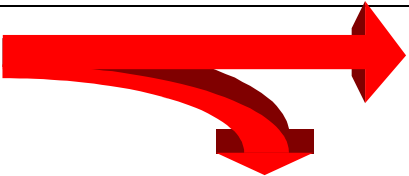
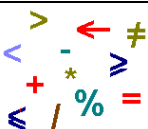
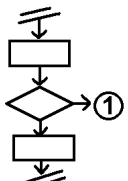
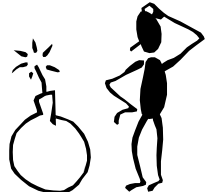


FLUXOGRAMAS : REGRAS

Abaixo estão relacionadas as regras para os algoritmos (fluxogramas) que iremos interpretar e implementar.

1. Todo algoritmo deve possuir um INICIO	
2. O algoritmo deverá ser escrito utilizando-se blocos da simbologia básica (ver tabela em anexo)	
3. O fluxo de execução do programa (setas) deve seguir um sentido único.	
4. Terminação (FIM) será o único bloco que não possuirá saída de fluxo.	
5. Blocos de decisão (SE) deverão possuir duas e somente duas saídas de fluxo, sendo uma para VERDADEIRO e outra para FALSO	
6. Todas as linhas de fluxo devem descer por um lado do algoritmo, e retornar por outro, sem que as mesmas se cruzem.	
7. Devemos, preferencialmente, escrever o algoritmo sempre da esquerda para direita, e de cima para baixo.	
8. Somente poderão ser utilizados os operadores definidos na tabela de operadores.	

9. Conectores somente devem ser utilizados em extrema necessidade.	 
10. As variáveis utilizadas no programa devem ser nomeadas por uma única palavra, sem espaços, acentuação ou símbolos. O nome da variável deve começar necessariamente por uma letra, e pode ser seguida de letras e números.	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 2px solid blue; padding: 5px; text-align: center;"> Válida X N1 Idade Temp12 </div> <div style="border: 2px solid blue; padding: 5px; text-align: center;"> Inválida 34 N-1 Faixa Etária 12Temp </div> </div>

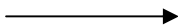
OPERADORES

Tipo	Operador	Descrição	Exemplo	
Atribuição		←	NUM ← X	A variável NUM recebe o valor da variável X
Aritmético	+	Adição	NUM ← X + 2	A variável NUM recebe o valor de X adicionado em 2
	-	Subtração	X ← Y - 2	A variável X recebe o valor de Y menos 2
	*	Multiplicação	X ← 3 * G	A variável X recebe o triplo de G
	/	Divisão	S ← 5 / 3	A variável S recebe o resultado de 5 dividido por 3
	%	Resto da divisão	S ← 9 % 2	A variável S recebe o resto da divisão de 9 por 2 (portanto, S receberá 1)
Prioridade		()	X ← (3+7) / 2	Estabelece que a soma será feita antes da divisão. Sem os parênteses, a divisão seria feita antes da soma.
Relacionais	=	Igual	X = 2	Retorna verdadeiro se X for 2
	≠	Diferente	X ≠ 2	Retorna verdadeiro se X for diferente de 2
	>	Maior que	X > 2	Retorna verdadeiro se X for maior que 2
	<	Menor que	X < 2	Retorna verdadeiro se X for menor que 2
	≥	Maior ou igual a	X ≥ 2	Retorna verdadeiro se X for maior ou igual a 2
	≤	Menor ou igual a	X ≤ 2	Retorna verdadeiro se X for menor ou igual a 2
Lógicos	e	E	X > 0 e Y > 0	Retorna verdadeiro somente se X e Y forem positivos
	ou	OU	X > 0 ou Y > 0	Retorna verdadeiro se X for positivo ou se Y for positivo
	não	Negação	não (x > 0)	Inverte o valor lógico do item que segue. No exemplo, se X for positivo, a expressão retornará falso.

SIMBOLOGIA BÁSICA PARA CONSTRUÇÃO DE DIAGRAMA DE BLOCOS (Fluxograma)



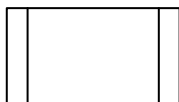
TERMINAÇÃO : Indica o início e o término de algoritmo.



SETA DE DIREÇÃO : Indica o caminho a ser seguido e a direção do processamento.



PROCESSAMENTO : Indica um processamento, algo que deverá ser executado.



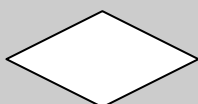
SUBROTINA : Indica uma rotina a ser chamada. No final da rotina (subprograma) a execução continua do ponto de onde foi realizada a chamada.



ENTRADA VIA TECLADO : Indica uma entrada manual via teclado de um equipamento. No interior, devem constar informações das variáveis a serem lidas via teclado.



CONECTOR : Indica uma “ponte” ou conexão entre pontos distantes de um algoritmo.



DECISÃO : Indica uma estrutura condicional. Obrigatoriamente deve haver uma entrada e duas saídas. No interior deve haver uma pergunta, e as saídas serão conhecidas por (SIM) e (NÃO), ou (VERDADEIRO) e (FALSO).



SAÍDA VIA VÍDEO : Indica que um determinado dado será impresso em vídeo. Para escrever literais (textos) escreva o mesmo entre aspas duplas. Para escrever o conteúdo de variáveis, escreva o nome da variável fora das aspas duplas.

