**Acadêmico: Willian C. Klein R.A.:1608657-5**

**Disciplina: ALGORITMOS E LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO I**

**INSTRUÇÕES PARA REALIZAÇÃO DESTA ATIVIDADE**

1. Todos os campos do cabeçalho (acima) deverão ser devidamente preenchidos;
2. O aluno deverá, obrigatoriamente, utilizar este formulário para realizar a atividade;
3. Esta é uma atividade INDIVIDUAL. Caso identificado plágio de colegas o trabalho de ambos será zerado.
4. Para realizar esta atividade acesse o ícone “Atividade de Estudos – MAPA”, siga as orientações e atente-se ao que está sendo solicitado.
5. Utilizando este formulário, realize sua atividade, salve em seu computador e envie em forma de anexo;
6. Procure argumentar de forma clara e objetiva, de acordo com o conteúdo da disciplina. Ao utilizar quaisquer materiais de pesquisa referencie conforme as normas da ABNT e conforme exemplo citado no item **REFERÊNCIAS**;
7. Formatação exigida: documento Word, Fonte Arial ou Times New Roman tamanho 12, Espaçamento 1,5 entre linhas e texto com alinhamento justificado;
8. Critérios de avaliação: desenvolvimento, argumentação, conhecimento do tema, clareza e organização das ideias, linguagem adequada e correlação dos conteúdos estudados na disciplina. Normas de apresentação (ABNT - formatação exigida, ortografia, gramatical). Utilização do Modelo apresentado.
9. Em caso de solicitação do arquivo com o código fonte, deverá ser anexado junto com esse arquivo modelo (de forma compactada .zip).

**VALOR DA ATIVIDADE: 1,0 PONTO**

**PRAZO PARA POSTAGEM: 10/5 a 07/6 (23h59 – horário de Brasília)**

**Em caso de dúvidas, entre em contato com seu Professor Mediador.**

**Bons estudos!!!**

**Introdução:**

Nesta etapa, o aluno irá descrever brevemente uma introdução sobre o trabalho a ser realizado no MAPA. Descrevendo brevemente o que foi solicitado e indicando os principais pontos a serem tratados no desenvolvimento.

O que deve ter em sua Introdução:

* Descrever o assunto e um breve apanhado dos temas mencionados no trabalho;
* Especificar quais os objetivos do trabalho;
* Descrever como foi desenvolvido o trabalho;

O Projeto consiste em desenvolver uma escada em um jogo para Rodrigo e Amanda de forma em que a base possua cinco colunas e cinco degraus de altura.

O projeto foi iniciado assim que proposto fiz de três formas apenas a impressão da escada na tela como o modelo que vou apresentar em meu mapa, no modelo de matriz onde poderia reutilizar a escada e em forma de função lembrando no reaproveitamento de código.

Procurei descrever meu código com documentação para que outro desenvolvedor pudesse aproveita-lo e disponibilizei em meu github, como também a versão do mesmo código feita na IDE VisualG segue o link:

https://github.com/nagahshi/Ava/blob/master/Mapa%20-%20desenhando%20escada-52/CRIANDOESCADA.ALG

**Desenvolvimento:**

No desenvolvimento, o aluno irá realizar a construção do código fonte detalhadamente, conforme pede o enunciado desta ATIVIDADE.

Algoritmo "criandoEscada"

// Disciplina : [ALGORITMOS E LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO I]

// Professor : Rogerio

// Descrição : Impressão de escada para game da Amanda e do Rodrigo

// Autor(a) : Willian C. Klein

// GitHub : https://github.com/nagahshi

// Data atual : 22/05/2016

Var

linha,coluna : inteiro

Inicio

Enquanto linha <= 5 faca

coluna <- 1 //Resetando cursor

Enquanto coluna <= (5 - linha) faça

escreva(" ")

coluna <- coluna + 1

fim\_enquanto

coluna <- 1 //Resetando cursor

Enquanto coluna <= linha faça

escreva("#")

coluna <- coluna + 1

fim\_enquanto

escreva("\n") //Pulando linha

linha <- linha + 1

fim\_enquanto

Fim.

**Conclusão:**

Nesta etapa, o aluno irá realizar um breve comentário sobre o trabalho, dizendo as possíveis dificuldades na realização, se os objetivos foram alcançados, a importância que este trabalho teve para o seu conhecimento e indicando ao final um exemplo prático sobre o tema proposto do MAPA.

A sua Conclusão:

* Fazer um breve resumo do trabalho;
* Descrever qual foi a importância do trabalho para o seu aprendizado;
* Indicar se os objetivos foram alcançados e mencionar possíveis dificuldades na execução do trabalho;

Neste mapa achei muito interessante pois houve a parte prática, colocamos de certa forma a mão na massa o que pra mim é muito importante pois nem todas as pessoas entram na faculdade sabendo programar.

Tive dificuldade na execução dessa tarefa pelo fato de trabalhar muito com outras linguagens de programação, o que alguns costumes e manias eram mantidos.

**Referências:**

Nesta etapa o aluno deverá colocar/mencionar **TODAS** as fontes/referências utilizadas na realização do trabalho. Lembrando que, caso for verificado cópias de textos (parciais ou totais) sejam de livros ou da internet sem suas respectivas fontes/referências será considerado plágio e passivel de aplicação de nota **ZERO,** ou nota parcial conforme descontos aplicados.

Exemplo de Referência:

**LIVROS**

LEAL, Gislaine. ALGORITMOS E LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO I

|  |  |
| --- | --- |
| **CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO PARA A CORREÇÃO DA ATIVIDADE M.A.P.A. (Material de Avaliação Prática de Aprendizagem) (De uso dos Professores Mediadores)** | |
| **Itens** | **Valor Máximo** |
| 1. Conteúdo / Teoria / Prática | **0,6** |
| 2. Correção gramatical e ortográfica | **0,1** |
| 3. Normas (referência, formatação, utilização do MODELO, introdução, conclusão). | **0,3** |
| 4. Plágio (o texto será zerado) | **0,0** |
| **Total** | **1,0** |