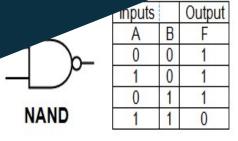
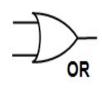


AND

	В	F
0	0	0
1	0	0
0	1	0
1	1	1
		9



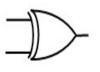


Inputs		Output
Α	В	F
0	0	0
1	0	1
0	1	1
1	1	1



Inputs		Output
A	В	F
0	0	1
1	0	0
0	1	0
1	1	0

	A	В	F
<i>&gt;</i> ~	0	0	1
<i>/</i>	1	0	0
OR	0	1	0
	1	1	0



	Inputs		Output
j	Α	В	F
	0	0	0
	0	1	1
2	1	0	1
	1	1	0

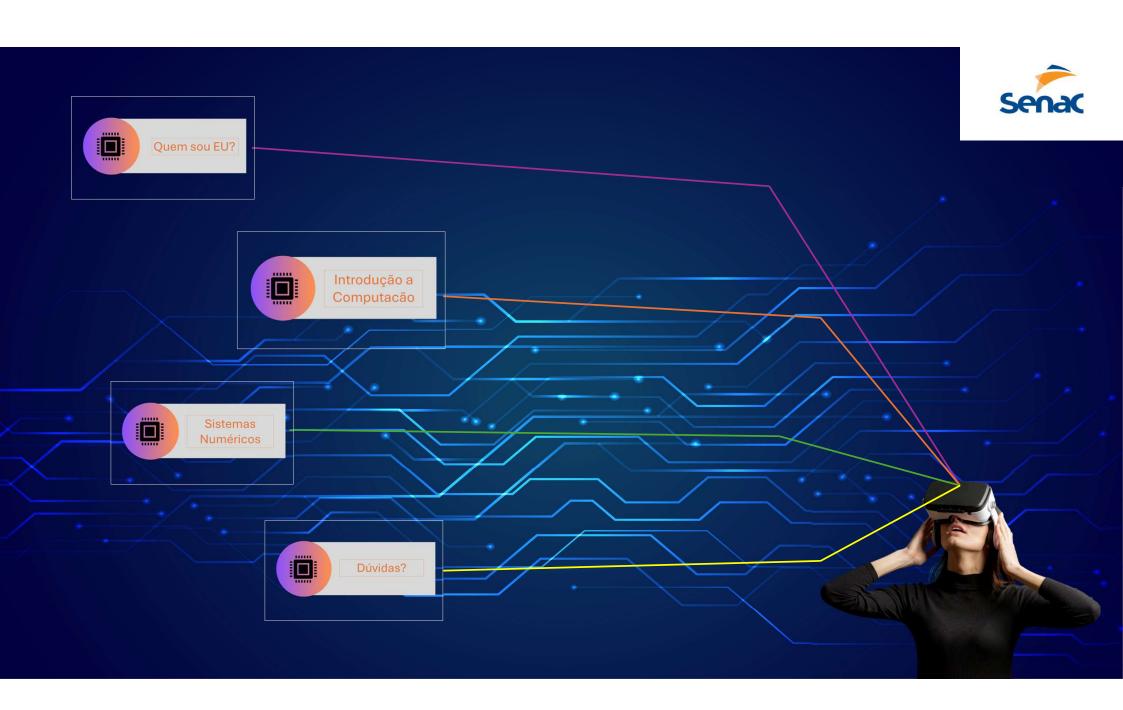


**EXCLUSIVE NOR** 

Inputs		Output
Α	В	F
0	0	1
0	1	0
1	0	0
1	1	1

## IC – Introdução a Computação

**EXCLUSIVE OR** 







#### Prof. Manoel Guilherme Moraes

Formado em matemática, com pós-graduação em Segurança da informação, Didática do Ensino superior, Mestrando em Astrofísica e física computacional e Mestrando em Educação.

Atua a mais de 15 anos com segurança da informação e tecnologia em grandes empresas do varejo, indústria e finanças.



professor@manoelmoraes.pro.br



https://bit.ly/3OMWXur



https://steamcommunity.com/id/tectoy







## Apresentação da Turma!





- Nome
- Trabalho
- O que gosta de fazer?
- Objetivos com a BCC?
- O que acha que verá nessas aulas?



# Vamos começar nossa Jornada!



### Para Refletir!





**Immanuel Kant** 

Science is organized Knowlegede. Wisdom is Organized life.

Ouse Saber! (Sapere aude)

## Como será a avaliação?



	Valor	
Prova 1	30%	10 Questões ( 4 discursivas, 4 Multipla escol
Prova 2	30%	2 estilo Enade)
Projeto	20%	Definiremos a data de entrega após a 3 aula
Exercícios em aula	20%	Serão 7 listas

Nota final = Prova1 + Prova2 + Projeto + Exercícios

## O que é ciência da computação?



\*Computação distribuída \*Comunicação \*Redes \*Internet: rede de redes \*Aplicações

7. Redes

#### 1. Computação

\*Problemas \*Algoritmos \*Crescimento Exponencial \*Problemas difíceis

#### 2. Algorítmica

\*Introduções à algorítmica \*Indução e gráficas \*Recursividade \*Busca exaustiva \*Reduza e vencerás \*Divide e vencerás \*Ordens de crescimento

#### 6. Computadores

\*Transistores e funções de comutação \*Portas lógicas e circuitos integrados \*Arquitetura de computadores \*Linguagens de baixo nível \*Sistemas operacionais

\*Software de aplicação

## Ciência da Computação

3. Programação

\*Introdução \*Noções básicas de Scheme \*Abstração com dados

- Ciência da Computação é o estudo dos problemas que podem ou não podem computados, com ou sem de uso computadores.
- Na ciência da computação também estuamos o abstrato. O cientista da computação deve ser capaz de ver o problema e a solução de forma abstrata, separando a lógica (abstrata) do meio físico.

#### 5. Abstração

\*A abstração \*Modelos de Computação \*Lógica \*Análise de problemas

#### 4. Informação

\*Símbolos \*Representando o mundo por meio de bits \*Medindo informação

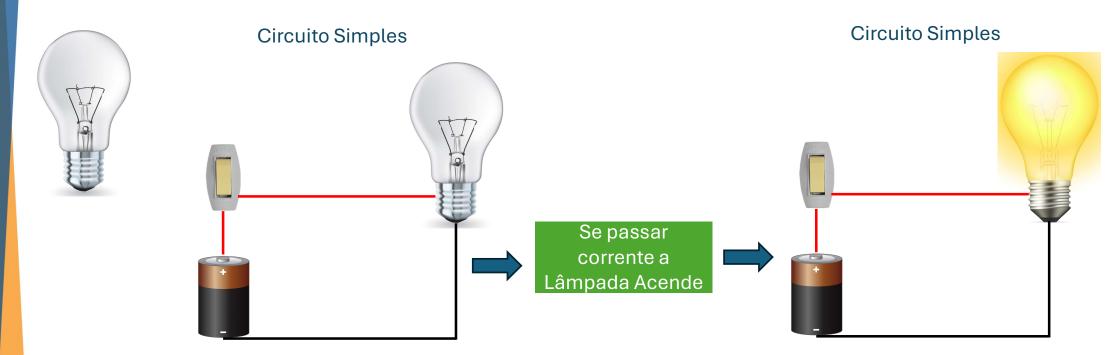


Fonte: https://www.researchgate.net/publication/320995759



Vamos acender lâmpadas?

Com se acende uma lâmpada?

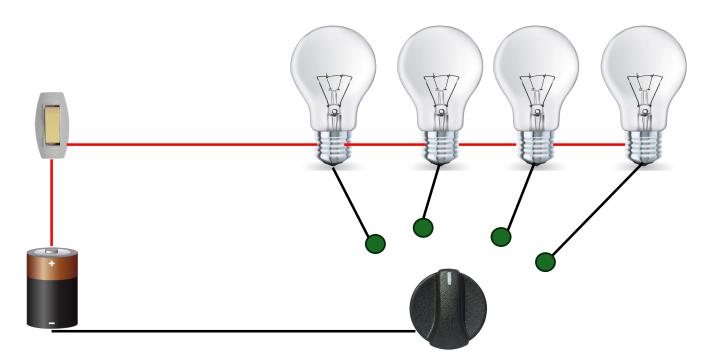




#### Binários e Lâmpadas

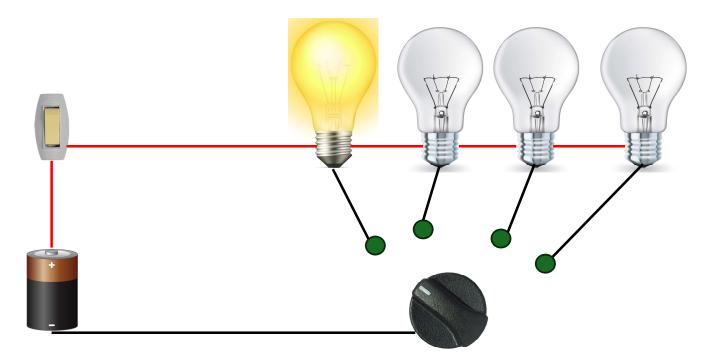
E se eu tiver várias lâmpada??





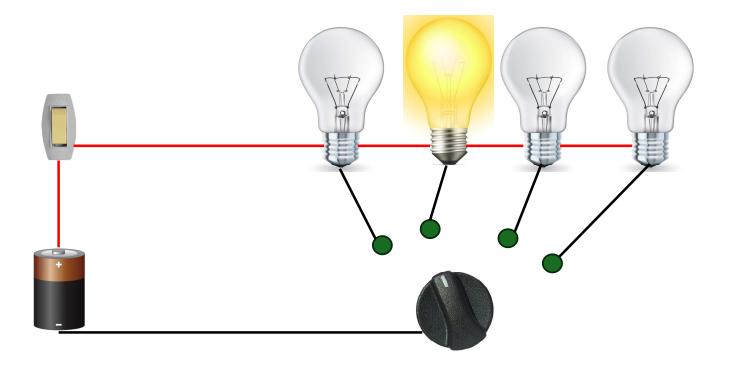


#### Binários e Lâmpadas



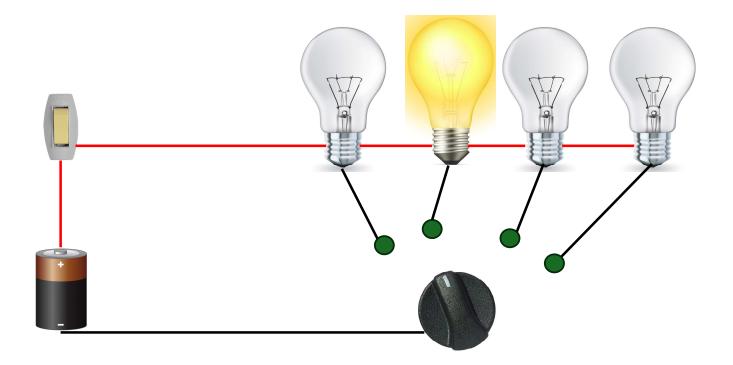


#### Binários e Lâmpadas



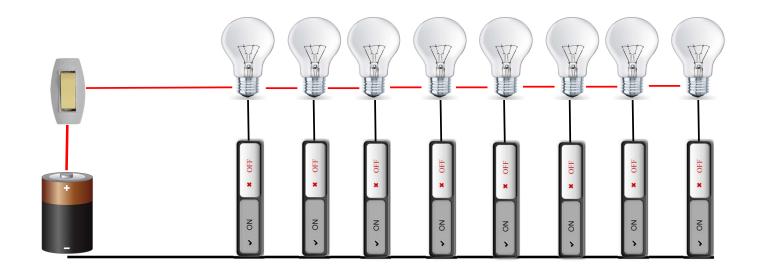


#### Binários e Lâmpadas



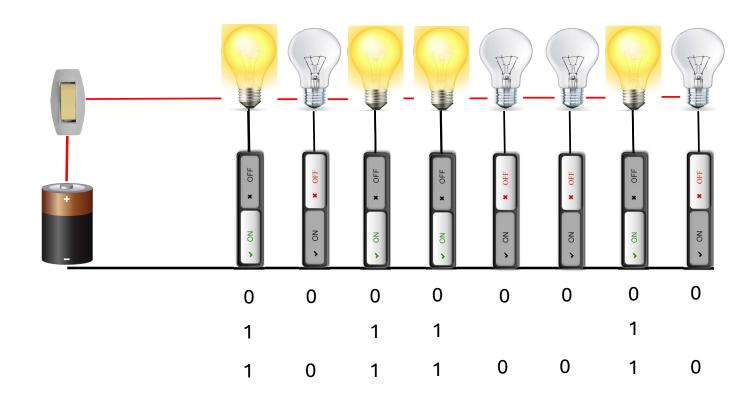


Se eu tiver muitas lâmpada e quiser acender algumas e deixar outras apagadas?





Se eu tiver muitas lâmpada e quiser acender algumas e deixar outras apagadas?





## Sistemas de Numeração

### O que é um número?



É a ideia de quantidade que temos quando ordenamos, contamos ou/e medimos.

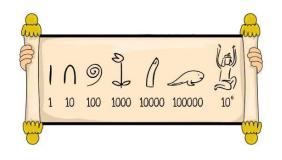
Então estamos pensando em números:

- contamos os gols de uma partida de futebol
- enumeramos a posição de um carro no grid de largada
- Medimos o peso de um produto .





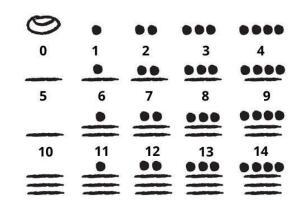
### Os sistemas de numeração na história



1	<u>~</u>	<b>3</b>	4	<b>五</b> 5
<b>1</b> 6	<b>Ł</b> 7	<b>^</b> 8	<b>1</b> 6	<b>†</b>
東沙	百100	<b>F</b> 1,000	<b>7</b> ,	-

<b>~</b>	<b>k</b>	<b>XXX</b>	*	松	*	280		***	A
_	2	20	77	v	9	1-	œ	6	2

1 → 1
$V \rightarrow 5$
$X \rightarrow 10$
$L \rightarrow 50$
C→ 100
D→ 500
M→ 1000





## Sistemas de Numeração

### O que é um Sistema Numérico?

**Sistemas numéricos** são todo conjunto de regras para a criação sistemática de numerais e associa-los a números.

No caso de sistemas de numeração escrita, a produção dos numerais é feita através de combinações de algarismos e eventuais símbolos não numéricos. (como a vírgula por exemplo, ou a exclamação)

Veja esse vídeo!

Série Bits e Bytes 01 Os números e a invenção do computador

https://www.youtube.com/watch?v=PUrQX7-oa3k

### Sistema Genérico



Uma base genérica b em uma sequencia numérica d, é aquela que podemos aplicar em qualquer sistema numérico:

Para bases > 10, utilizaremos letras para representar os algarismos

### Sistema decimal



Como sugere o nome, esse sistema utiliza 10 dígitos, ou seja possui a base 10

[0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9]

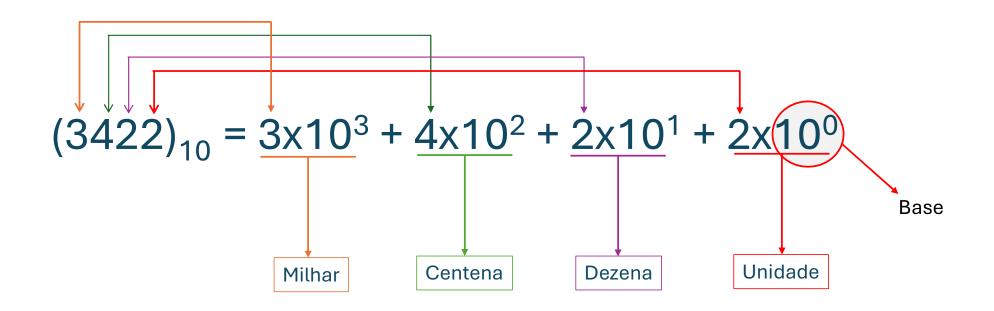


Os números serão expressos em somas de potencias de 10.

### Sistema decimal



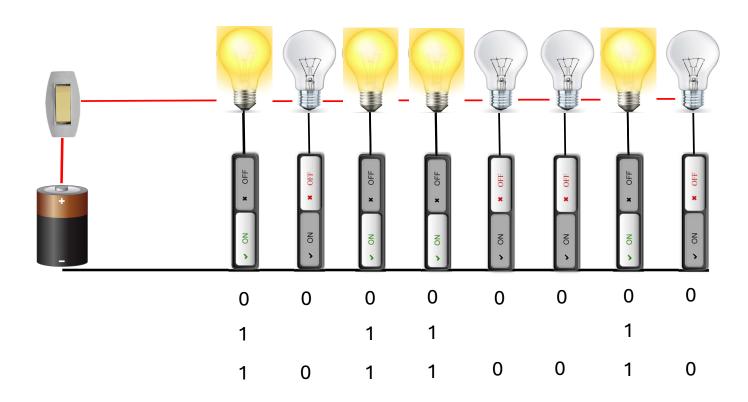
Vamos o nosso Exemplo:



Fazendo toda a soma: 3000 + 400 + 20 + 2 = 3422



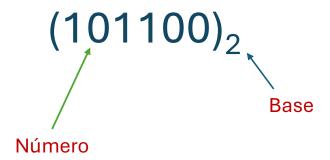
#### Voltamos as lâmpadas!!!





Como sugere o nome, esse sistema utiliza 2 dígitos, ou seja possui a base 2

[0, 1]



Os números serão expressos em somas de potencias de 2.



Vamos o nosso Exemplo:

$$(101100)_2 = 1x2^5 + 0x2^4 + 1x2^3 + 1x2^2 + 0x2^1 + 0x2^0$$

Fazendo toda a soma: 32 + 0 + 8 + 4 + 0 + 0 = 44



#### Vamos fazer rápido:

a) 0101

a) 5

b) 1100

b) 12

c) 1110

c) 14

d) 0001

d) 1

e) 0011

e) 3

f) 1010

f) 10

g) 1111

g) 15

h) 0100

h) 4

#### Tabela para consulta:

0	0000
1	0001
2	0010
3	0011
4	0100
5	0101
6	
7	
8	1000
9	1001
10	1010
11	1011
12	1100
13	1101
14	
15	



Como fazemos a conversão de base entre Decimal e Binário?

$$(N)_{10} = (?)_2$$

É feita de maneira diferente, para números inteiros e frações

Divide-se o número por 2.

Se o resultado for inteiro, a divisão é representada pelo número binário "1".

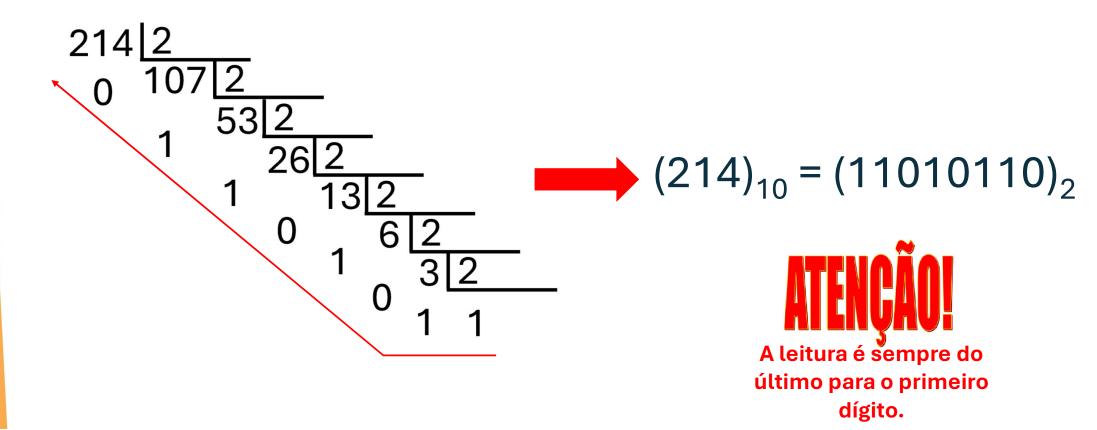
Caso o resultado da divisão for fracionário, esta é representada pelo número binário "0".

Deve-se dividir o número inteiro por 2 até que este seja igual a zero.



Exemplo:

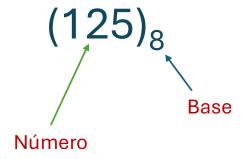
$$(214)_{10} = (?)_2$$



### Sistema Octal



Como sugere o nome, esse sistema utiliza 8 dígitos, ou seja possui a base 8



Os números serão expressos em somas de potencias de 8.





```
10
11
12
13
14
15
```

```
Qual o valor de

125<sub>(8)</sub> em decimal?

1 .8<sup>2</sup> (64) = 64

2 .8<sup>1</sup> (8) = 16

5 .8<sup>0</sup> (1) = 5

Soma = 85
```

```
Qual o valor de 129<sub>(10)</sub> em octal?

129<sub>(10)</sub> 8

1 16 8

0 2

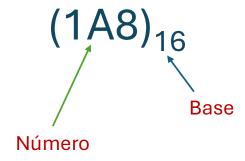
R: 201
```

### Sistema Hexadecimal



Como sugere o nome, esse sistema utiliza 16 dígitos, ou seja possui a base 16. Com uma interessante ressalva, do digito 10 ao 15 é representado por letras.

[0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F]



Os números serão expressos em somas de potencias de 16.





```
11
12
13
14
15
```

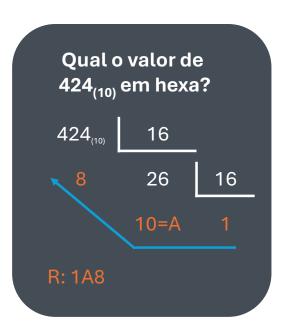
```
Qual o valor de 5A1_{(16)} em decimal?

5 . 16^2 (256) = 1.280

A . 16^1 (16) = 160

1 . 16^0 (1) = 1

Soma = 1.441
```





## **Dúvidas?**





# ATÉ A PRÓXIMA AULA!

