

BASIC

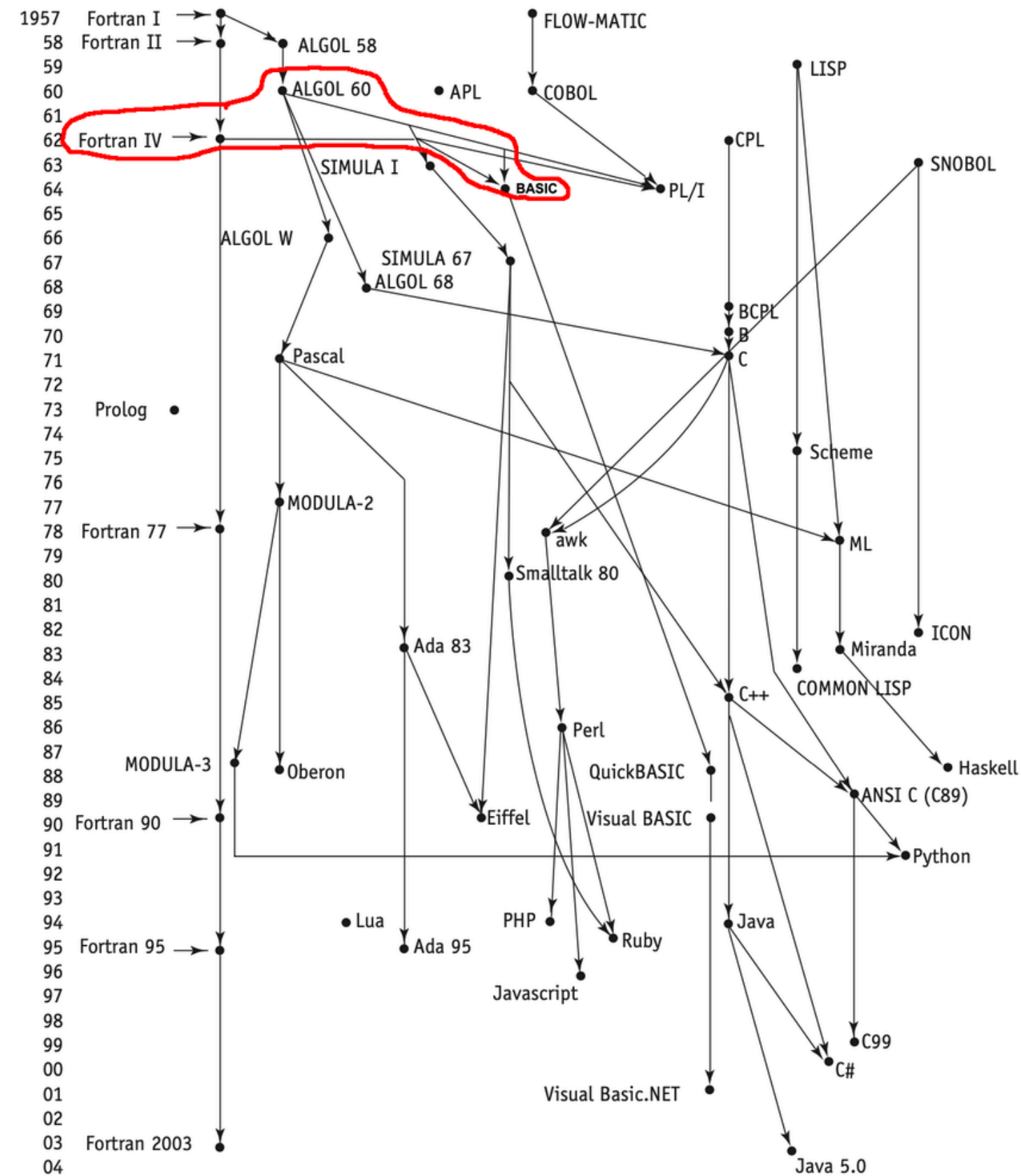
Rafael Cândido

ORIGEM

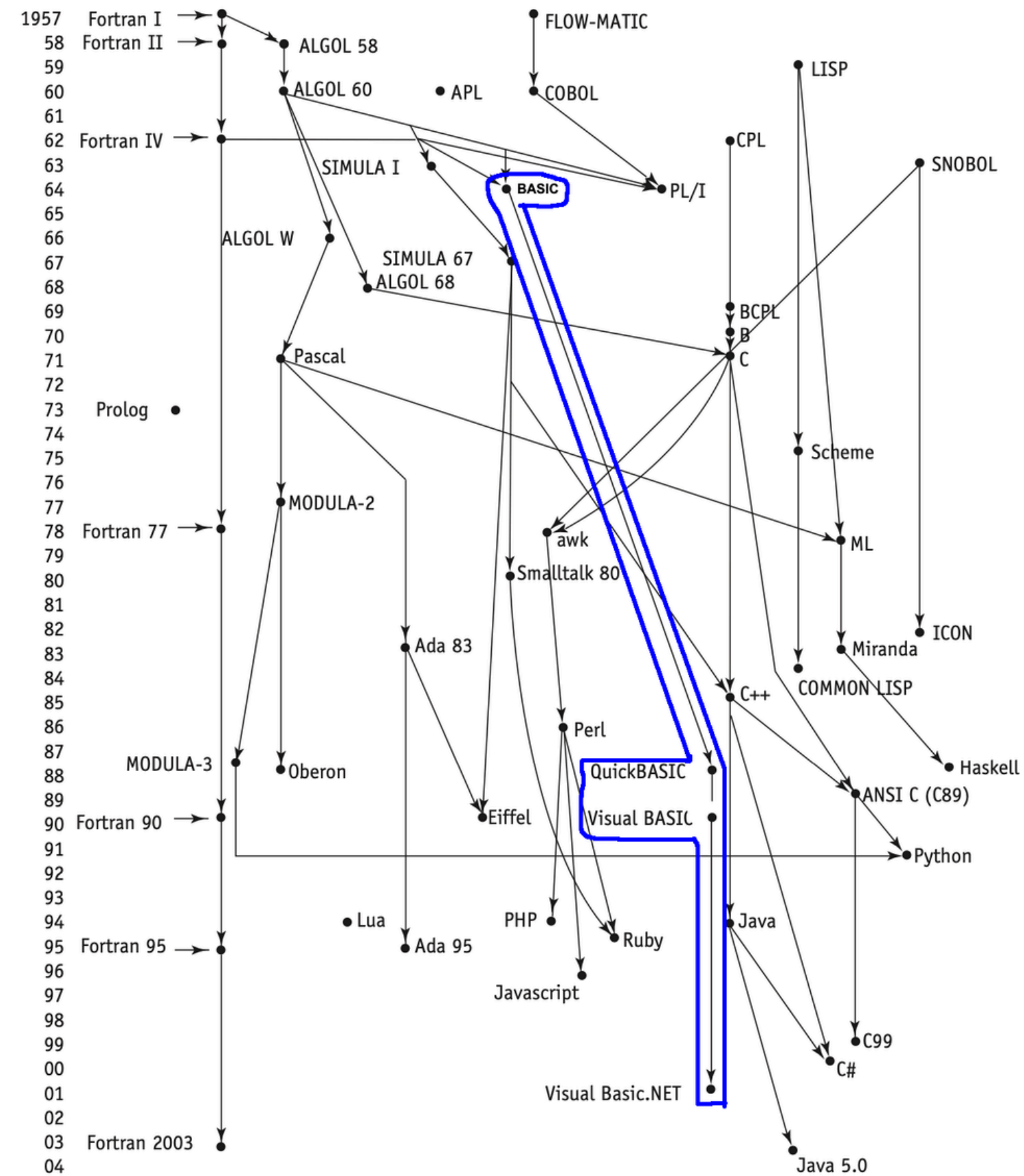
- **John G. Kemeny** e **Thomas E. Kurtz**, professores de matemática do Dartmouth College.
- **Hanover**, Estados Unidos em **1964**.
- *Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code*.
- Implementado principalmente para a Adaptação a Computadores de Tempo Compartilhado.
- Criada para facilitar o aprendizado.

```
RAM SYSTEM 38911 BASIC BYTES  
READY.  
10 POKE53280,1  
20 POKE53281,1
```

INFLUENCIADA POR



INFLUÊNCIOU



PARADIGMA IMPERATIVO

- Paradigma de programação que enfatiza a descrição explícita das etapas que um computador deve realizar para alcançar o resultado desejado.

- Variáveis
- Estados
- Estruturas de Controle
- Funções e Procedimentos

```
1 Print "Hello, World!"  
2 Let X = 5  
3 Let Y = X + 10  
4 Print Y
```

BASIC X QUICKBASIC

EXEMPLO DE CÓDIGO

MUITO
OBRIGADO!

Rafael Cândido

REFERENCIAS

- <https://en.wikipedia.org/wiki/BASIC>
- <https://www.linkedin.com/pulse/drops-ti-conceitos-programa%C3%A7%C3%A3o-imperativa-gabriel-d-emery/>
- <https://phoenixnap.com.br/glossary/imperative-programming>
- <https://qb64.com/>