

Entrada → Processamento → Saída

Sequência de tarefas

ESTRUTURA

Algoritmos

- Para todas as atividades nós temos uma sequência que é seguida.

Lavar louça:

- Enxaguar louça
- Colocar detergente na bucha;
- Espregar louça
- Enxaguar e colocar p/ enxovar;

- A ideia é a mesma em programação e com isso temos também o ALGORITMO;

→ Sequência de tarefas bem definida e não ambigua p/ solucionar determinado problema.

Descrição Narrativa

- Como o próprio nome diz é uma descrição do passo a passo que deve ser seguido. Uma receita por exemplo

Fluxograma

- É uma forma visual de representarmos a lógica do programa

Inicio / fim
Processamento

Entrada Saída

Teste condicional

Pseudocódigo

- Código feito com linguagem simples p/ facilitar o entendimento

Ex:
- Recebe temperatura (T)
- Se $T >= 38$

- Saída = Febre

- Se Não

- Saída = Não tem febre

• Saída = Return

Programação em bloco

- Abordagem da programação

Visual que permite a criação

de programas através de blocos gráficos.

→ Muito usada p/ aprender,

Verificar febre

