

Fim

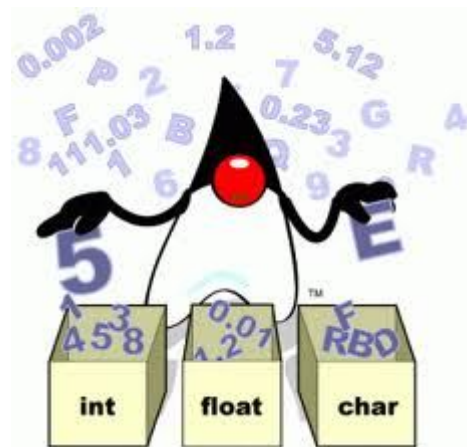
Neste algoritmo, declaramos uma variável chamada *nome* do tipo "Texto". Inicialmente armazenamos o texto "João" na variável *nome*, e mandamos imprimir na tela o valor desta variável. Neste momento aparece na tela o texto "João", em seguida alteramos o valor da variável para "Maria" neste momento o texto "João" é apagado da variável (memória) e em seu lugar é armazenado o texto "Maria". Em seguida, mandamos imprimir na tela novamente o valor da variável, então aparece na tela o texto "Maria".

Deu pra perceber como o valor da variável *nome* pode ser alterado com o tempo?

Tipos de dados

Para otimizar a utilização da memória, nós definimos um tipo de dados para cada variável. Por exemplo, a variável *nome*, deve armazenar textos, já a variável *idade* deve armazenar apenas números inteiros (sem casa decimal), na variável *sexo* podemos armazenar apenas um caractere ("M" ou "F"). Seria correto armazenarmos o valor "M" na variável *idade*? Não né? Por isso devemos especificar em nossos algoritmos o tipo de cada variável.

Podemos classificar os tipos de dados em basicamente duas categorias, os tipos de dados primitivos e os tipos de dados customizados.



Tipos de dados primitivos

Existem quatro tipos de dados primitivos, algumas linguagens subdividem estes tipos de dados em outros de acordo com a capacidade de memória necessária para cada variável, mas no geral, os tipos de dados primitivos são:

- **INTEIRO:** Este é o tipo de dados para valores numéricos negativos ou positivos, sem casas decimais. Por exemplo uma variável *idade*.
- **REAL:** Este é o tipo de dados para valores numéricos negativos ou positivos, com casas decimais. Por exemplo uma variável *peso*.