

é uma variável, mas por agora só entenda que nós podemos armazenar valores em uma variável.

4º O programa começa de fato após a cláusula **inicio**. Perceba que depois do início tem outro comentário.

5º A primeira coisa que fazemos no programa é escrever na tela para o usuário: **Olá! digite o seu nome:**

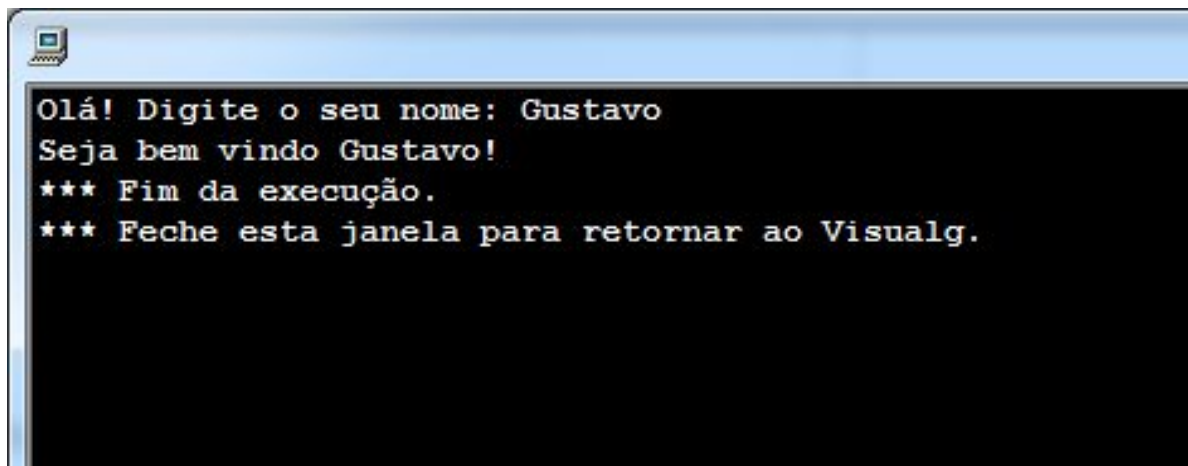
Nós fizemos isso através da função **ESCREVA**. Também falarei sobre as funções mais pra frente neste ebook (capítulo 10), por hora, pense que a função vai fazer alguma coisa pra gente. No caso, escrever um texto na tela.

6º Na linha seguinte, nós capturamos o que o usuário digitou através da função **LEIA**. E armazenamos o texto que o usuário digitou na variável **nome**.

7º Por fim, nós mostramos na tela (novamente através da função **ESCREVA**): **Seja bem vindo (o valor da variável nome)!**

Note que nós juntamos ao texto **Seja bem vindo** o valor da variável **nome**. Se o usuário digitou **José** o programa vai exibir na tela: **Seja bem vindo José!**

Veja na imagem abaixo como acontece a execução do programa que acabamos de criar:



```
Olá! Digite o seu nome: Gustavo
Seja bem vindo Gustavo!
*** Fim da execução.
*** Feche esta janela para retornar ao Visualg.
```

Entendendo o algoritmo da multiplicação

Agora que você criou o seu primeiro programa, vamos tentar entender aquele algoritmo da Multiplicação que eu falei no começo deste capítulo. mas antes vamos implementá-lo no Visualg.