



A tela do VisuAlg compõe-se da barra de menu, barra de tarefas, barra de ferramentas, do editor de textos (que toma toda a sua metade superior), do quadro de variáveis (no lado esquerdo da metade inferior), do simulador de saída (no correspondente lado direito) e da barra de status. O programa já inicia com o "esqueleto" de um algoritmo. Como você pode ver na figura acima.

O professor **Antonio Carlos Nicolodi** reformulou o Visualg e lançou a versão 3.0 com uma interface nova e algumas melhorias. Para fazer os exercícios deste e-book você pode usar tanto a versão 3.0 quanto a 2.5. Como você preferir.

**[Você pode baixar qualquer uma das duas versões clicando AQUI!](#)**

### Criando o seu primeiro programa!

Agora que você já tem o VisuAlg, é hora de criar o seu primeiro programa. O famoso "Hello World". Abra o visualg e escreva o algoritmo abaixo: