

A screenshot of a Visualg window with a black background and white text. The text displays a simple multiplication algorithm: it prompts for the first number (6), the second number (7), shows the result (42), and ends with two lines of asterisks indicating the execution is finished and the window should be closed to return to Visualg.

```
Digite o primeiro número da multiplicação: 6
Digite o segundo número da multiplicação: 7
O resultado da multiplicação é: 42
*** Fim da execução.
*** Feche esta janela para retornar ao Visualg.
```

Este algoritmo eu não vou explicar detalhadamente aqui. Prefiro dar as informações que você precisava para compreender. É importante perceber que existem regras e recursos para ensinar uma máquina a executar uma tarefa.

Se você não conseguiu entender este algoritmo da multiplicação, não se preocupe, tem coisa nele que eu ainda vou explicar. Mas já dá pra você ter uma ideia de como um algoritmo funciona, como eu transferei a forma de resolver o problema da multiplicação da maneira que eu sei fazer, porque aprendi quando criança, para o computador resolver sozinho. E é isso que você vai fazer quando estiver programando!

### Exercício para treinar

Inaugurando a sequência de exercícios deste ebook, vou te lançar um desafio!

Quero que você escreva um algoritmo para calcular a média de um aluno através de suas 4 notas no ano letivo.

Média = (nota1 + nota2 + nota3 + nota4) / 4

Ou seja, o algoritmo precisa ler as quatro notas que o usuário digitar, calcular a média e exibir na tela para o usuário.

A resposta para este exercício está no final do e-book, mas é muito importante que você tente fazer este exercício sozinho. Com o que aprendeu até agora, você já é capaz de resolver este exercício.

No próximo capítulo vamos começar a fazer os nossos programas tomarem decisões.

Mas antes, tente praticar criando alguns algoritmos básicos. As dificuldades no primeiro contato com programação é normal, mas neste ebook você vai aprender como superar isso fazendo exercícios.