

Algoritmos e Estruturas de Dados - 1

Sistema Solar e seus Complementos

Huguinho Sobrinho
Luizinho da Caixa Forte
Pato Donald Patópolis
Zezinho von Pato da Silva

Dia 06/11/2018 – Equipe X



AGENDA

- Primeiro tópico
- Segundo tópico
- Terceiro tópico
- Quarto tópico
- Quinto tópico
- Questionário

Este item é obrigatório, sendo
O ÚLTIMO DO CONTEÚDO!



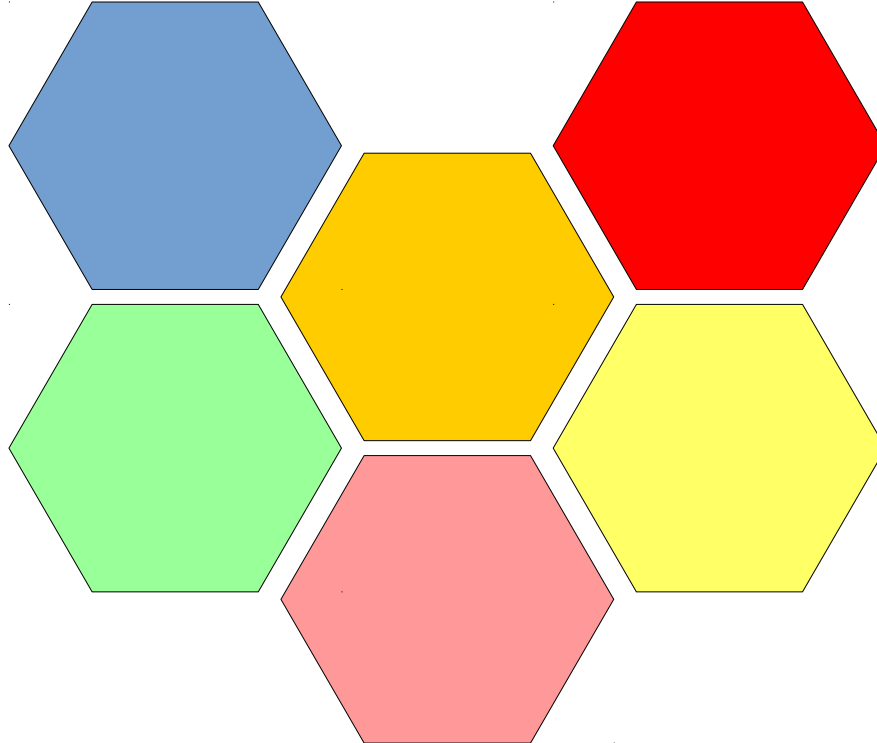
AGENDA

■ Referência Bibliográfica

1

Primeiro Tópico

Fazendo um pergunta?



“ Use este tipo de texto para fazer uma citação – já que possui uma aspas como abertura ou para apresentar uma **definição**, **conceito** ou mesmo **explicação**.



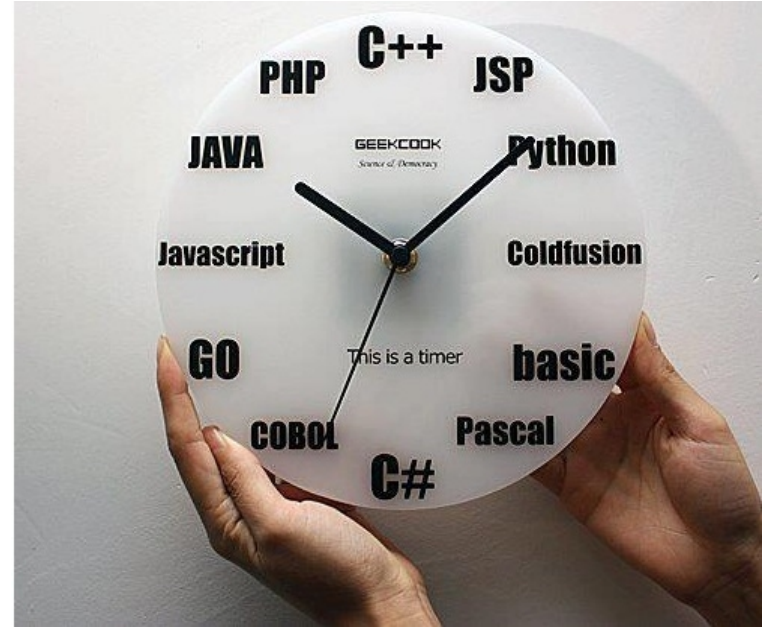
1. Primeiro Tópico

- Note que as letras são grande – corpo 24 – para que fiquem visíveis para toda a platéia quando projetadas no *datashow*.



1. Primeiro Tópico

Uso de **imagens** auxilia na compreensão de conceitos complexos – faça uso delas.





1. Primeiro Tópico

- Usar palavras ou expressões em *cor diferente* no meio do texto também auxilia destacar ideias *importantes*.

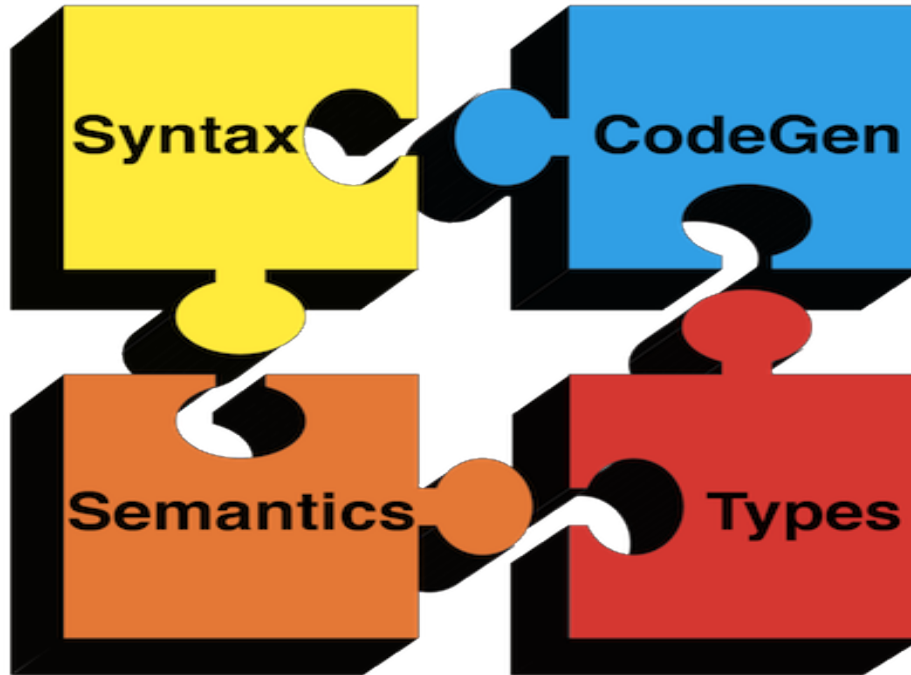


1. Primeiro Tópico

- Antes de iniciar algum assunto importante, é conveniente colocar uma imagem (veja na página seguinte) para iniciar sua abordagem: isto faz com que haja *foco* naquele assunto.



1. Primeiro Tópico





1. Primeiro Tópico

- Para apresentar *listas* você pode fazer assim:
 - Primeiro;
 - Segundo;
 - Terceiro.



1. Primeiro Tópico

- Se uma coisa implica em outra:
 - Curso Computação \rightarrow sou inteligente;
 - Estudo LF \rightarrow sou inteligente.



1. Primeiro Tópico

■ Outra lista...

- Pascal
- C
- C++
- Java
- Haskell



1. INTRODUÇÃO

C

```
...  
printf("O tipo char ocupa %ld bytes\n",  
sizeof(char));  
...
```



1. INTRODUÇÃO

■ Verificação de tipos dinâmica...

- Scheme
- Lisp
- SmallTalk
- Php
- Python

2

Segundo Tópico



2. Segundo Tópico

- A partir deste segundo tópico, os padrões dos *slides* se repetem, basta fazer “copiar e colar” para ter os mesmos padrões para os próximos tópicos.



2. Segundo Tópico

- Se precisar de uma **tabela** em sua apresentação, pode usar o modelo a seguir:



Linguagem C

| Palavra Chave | Tipo |
|---------------|--------------------------|
| char | Caracter |
| int | Inteiro |
| float | Real de precisão simples |
| double | Real de precisão dupla |
| void | Vazio (sem valor) |



Linguagem C

| Modificadores de Tipo | Consequência... |
|-----------------------|---------------------------------|
| signed | número com sinal |
| unsigned | número sem sinal |
| long | inteiro de <i>maior</i> tamanho |
| short | inteiro de <i>menor</i> tamanho |



2. Segundo Tópico

Enfatizando...

- Pode, também, criar um modelo de tabela diferente, caso considere este muito feio!



2. Segundo Tópico

- Veja, na página seguinte, outra maneira de *destacar uma informação* importante para sua apresentação.



Informação Importante!



2. Segundo Tópico

■ Informação Importante:

- Aqui posso descrever aquela informação importante que destaquei;



2. Segundo Tópico

- Nos *slides* a seguir, mostram-se exemplos de como destacar códigos-fontes em sua apresentação:



2. Segundo Tópico

C

```
<tipo_array> <nome> [<tamanho>];
```

```
<tipo_matrix> <nome> [<tam_1>][<tam_2>]...
```

```
...  
float vetor[5];  
int    matriz[2][2];
```

Declaração das variáveis

```
vetor[0] = 1.7;  
vetor[1] = 4.6;
```

```
...  
matriz[0][0] = 6;  
matriz[2][2] = 9;
```

Acesso aos elementos: nos vetores e matrizes de C, o índice inicial é sempre 0 (zero).

```
...
```

Erro de acesso: Não existe a posição (2,2) nesta matriz!

Inicializando os elementos
do vetor na *declaração* dele.

...

```
float vetor[5] = {7.6, 9.4, 0.0, 4.2, -3.2};
```

```
int  matriz[2][2] = { {4, 7}, {9, 0} };
```

ou

```
int  matriz[2][2] = { 4, 7, 9, 0 };
```

Chaves marcam
as diferentes
“linhas”

Matriz inicializada da mesma maneira que
um vetor: sem uso de chaves!

3

Terceiro Tópico



3. Terceiro Tópico

- De agora em diante, apenas serão mostrados os modelos das “capas” de cada um dos tópicos.



3. Terceiro Tópico

- Você deverá “copiar e colar” para criar mais tópicos e/ou conteúdos para seus *slides*.



3. CADEIAS DE CARACTERES

- Em outras linguagens, como JavaScript e BASIC (dialetos modernos), elas são consideradas um tipo primitivo de dados.



3. Terceiro Tópico

- Não se esqueça de atualizar os “cabeçalhos” de cada um dos *slides*, pois neste modelo todos estão como:
 - Primeiro tópico;
 - Segundo topico;
 - ...



3. Terceiro Tópico

- Não se esqueça de que os dois últimos tópicos são obrigatoriamente:
 - Questionário;
 - Referências Bibliográficas.

4

Quarto Tópico

5

Questionário



5. Questionário

Questão 01

Apresente aqui o enunciado de cada uma das questões, sendo que o enunciado poderá utilizar um ou mais *slides*, ter imagens, tabelas, etc., ou seja, tudo que for necessário.



5. Questionário

Questão 01 – Resolução

Apresente aqui a resolução de cada uma das questões...



5. Questionário

Questão 02

Enuncie outra questão...



5. Questionário

Questão 03

Enuncie outra questão...



5. Questionário

Questão 04

Enuncie outra questão...

6

Referências Bibliográficas



6. Referências Bibliográficas

- [01] SOBRENOME-01, Nome-01; SOBRENOME-02, Nome-02. *Título do livro, 3ª. ed.*, Cidade: Nome da Editora, Ano.



6. Referências Bibliográficas

- [02] SOBRENOME-01, Nome-01; SOBRENOME-02, Nome-02. *Título do Artigo*, Nome do Periódico, vol. 99, n. 99, pp. 999-999, Ano.

Se desejar finalize
com uma imagem,
pintura,
citação, ...

Useless Knowledge
Mark Kostabi (1969 - ...)

