Lógica de programação

É a área da programação em que estudamos as estrututras básicas que compõe qualquer código de programação. Para escrever esses códigos, utilizaremos algoritmos. Algoritmos são uma sequencia de passos finitos que quando bem organizados e estruturados resolvem a solução de um problema.

Algoritmo atravessarRua

Olhar para direita

Olha para a esquerda

Se estiver vindo carro, não atravessar

Se não estiver vindo carro, atravessar

Fimalgoritmo

Um Algoritmo pode ser escrito de diversas maneiras diferentes:

Algoritmo atravessarRua

Olhar para esquerda

Olha para a direta

Se não estiver vindo carro, atravessar

Se estiver vindo carro, não atravessar

Fimalgoritmo

Variaveis

Variaveis são espaços reservados na memoria do computador criados para se guardar determinado tipo de dado. Na programação esses dados são diferenciados pelos seus TIPO PRIMITIVOS.

Inteiros – Vai armazenar um valor inteiro: ex: ,5, 10 , 520, 985

Real(float) – Vai armazenar um valor decimal. 1.5 , 20.89 , 15.87, 4.8 **obs: Não se deve separar as casas decimais por virgula, apenas ponto.**

Caractere – Vai armazenar letras, palavras, textos (String). Ex: “Victor”, “F”, “Logica de programação é legal”. Obs: Todo texto na programação deve ser colocado entre aspas duplas, não duas aspas simples.

Lógico – Vai armazenar variáveis do tipo lógico(boolenos). Verdadeiro ou falso

Criação de Variáveis

Regras na hora de criar variáveis

1. Uma variável SEMPRE deve começar com uma letra, nunca com números. A partir do segundo caractere pode colocar números. Ex: 1numero, numero1
2. Não pode utilizar caracteres especiais ou acentuação, exceto o underline \_: Ex: ação, acao
3. Não pode conter espaços em branco. Caso queira criar variáveis com duas palavras, utilize ou \_ ou o padrão camelCase. Ex: primeiroNome.
4. Não pode ser uma palavra reservada. Uma palavra que faça parte da sintaxe da linguagem.