**Escola Britânica de Artes Criativas e Tecnologia**

**Desenvolvedor *Back End Java***

**Aluno: Wagner Elvio**

**Tarefas**

**Tarefa 01**: Descrição sobre a Programação Procedural e a Programação orientada a Objetos

**Tarefa 02**: Algoritmo em Portugol da hora de acordar

# Tarefa 01: Descrição sobre a Programação Procedural e a Programação orientada a Objetos

**Programação Procedural**:

Neste tipo de programação as etapas das funções dos programas eram realizadas dentro de um único arquivo. Esse paradigma de programação tinha muitos GO-TOs, saltos e as variáveis são espalhadas ao longo do programa. O código não podia ser utilizado em outra função.

# Programação orientada a Objetos:

Neste tipo de programação utiliza-se a ideia de objetos e métodos. As funções em uma programação orientada a objetos, podem ser feitas através de métodos. E o código nesse tipo de programação pode ser reutilizado. Ela usa os conceitos de Classes, objetos, atributos e métodos. A mesma é muito utilizada atualmente devido as suas grandes vantagens quando comparado com a programação procedural.

.

# Tarefa 02: Algoritmo em Portugol da hora de acordar

**Passos:**

1. Acordar com o despertador do celular pela primeira vez e se levantar da cama
2. Se eu não me levantar e dormir novamente
3. O despertador do celular irá tocar em 5 minutos pela segunda vez
4. Se eu não me levantar e dormir novamente
5. O despertador do celular irá tocar em 5 minutos pela terceira vez
6. Levantar-se da cama
7. Pegar a toalha para tomar o banho
8. Descer as escadas
9. Colocar a água no fogo para passar café
10. Ligar a TV para ver as notícias do jornal
11. Quando a água ferver, escaldar a garrafa e xícaras
12. Colocar mais água e esperar ela ferver
13. Preparar o pó do café
14. Quando a água ferver, colocá-la no saco onde está o pó de café (passar o café)
15. Após de terminar de passar o café, fechar a garrafa térmica para que este não esfrie.
16. Ir tomar banho
17. Ao voltar do banho, arrumar-se para sair ao trabalho e
18. Tomar café e
19. Ir ao trabalho.