Logica de programação

-Entender que lógica é criar mapa de solução problemas

Programar é digitar código?

Mapa mental . Saber as informações.

Focando em lógica do problemas. Ter habilidades lógicas necessárias.

O que e lógica é coerência de raciocínios de ideias. Para resolver um problemas tem que sequencias coerente.

Sequencia de ATOS.

Lógicas é buscar ações para solução de problemas . Essas sequencias de é chamado de algoritmo.

Metacognição = pensar como você pensa.

Abstração = Será que consigo fazer as coisas mais simples.

Pode ser resolvido em diversas vezes.

O que são algoritmos e pseudocodicos

Algoritmo é sequencia de passo para resolver um problema.

Na pratica . Lonk STUDIO.CODE.ORG

Voltado a ensino de programação de iniciantes.

Pseudocódigo = forma genérica de escrever algoritmo de forma nativa.

SITE proprofs

Serve para aprender programar.

Exercício

Inicio

Acordar

Levantar da cama

Fazer o café

Esquentar o café

Escovar o dente

Abri a porta de casa

Ir para o carro

Abrir a porta do carro

Ligar o carro

Ir para o trabalho

Trabalhar ate as 12hrs

Almoçar 12

Voltar ao trabalho as 13

Trabalhar ate as 17

Voltar para casa

Tomar banho

Fim

APRENDENDO FLUXOGRAMA , VARIÁVEIS E CONSTANTES

Fluxograma ferramenta utilizada para representar graficamente o algoritmo.

Tipo de um diagrama que pode ser entendido como representado esquematicamente de um processo.

Não há padrão de desenho do fluxograma.

VARIAIVEIS E CONSTANTES.

As variáveis é um objeto de uma posição, frequentemente localizada na memória, capaz de reter e representar um valor ou expressão.

É um espaço da memória do computador destinado a um dado que altera durante a execução do algoritmo.

Tipos de variáveis quatro tipos numéricas, características, alfanumérica e lógica.

Link: flowgorithm. Download.

Fluxograma – principal ou início – Declaração – Entrada – Atribuição –Saída.

TOMADAS DE DECISÕES E EXPRESSÃO

Expressão aritmética – expressão ou função aritmética.

Expressão literais – são expressão para atribuição de variável constantes.

Nome entre aspas “ ”.

Expressão aritmética e literais = exemplo . A=B+2.

EXPRESSAO RELACIONAL

São os maior > e menor < ( sempre retorna falso ou verdadeiro (valor lógico)

Igualdade para comparação dois sinal de igual (==).

TOMADA DE DECISÃO

São 60% de programação.

Quando escrevemos programas geralmente ocorro a necessidade de decidi dependendo de alguma decisão.

EXX , jan,fev,Marc,abril , valor que o vendedor do valor de venda média da venda .Se a for 5000 , parabéns abono de 10% se for menor abono de 3%.

**Concatenação =**  é um termo usado na operação de unir duas sring.

Agrupamento duas ou mais células .

ESTRUTURA DE REPETIÇÃO

SÃO 70 % DA PROGRAMAÇÃO.

Permite executar mais de uma vez o mesmo de comando de acordo com a condição.

Ex . tabuada do 9 . com programa de algoritmo .

LOGICA DE PROGRAMAÇÃO – LINGUANGEM DE PROGRAMAÇÃO É UMA LINGUAGEM ESCRITA PARA

MEIO DE COMUNICAÇÃO DO HUMANO PARA MAQUINA.

DOIS TIPOS

ALTO NIVEL – É MUITO PROXIMA A NOSSA LINGUAGEM.

BAIXO NIVEL- LINGUAGEM DE MAIS PROXIMA DA LINGUAGEM DE MÁQUINA (assembly).

LINGUAGEM COMPILADAS – É EXECUTADO DIRETAMENTE PELO SISTEMA OPERICIONAL.

ATRÁVES DO PROCESSO CHAMADO COMPILAÇÃO. C#, Delphi .

INTERPRETADAS – É EXECUTADA PELO PROGRAMA DE COMPUDADOR. Javascrip,php, PHITON.

UTLIZAÇÃO DO PSEUDOCODIGO POR PORTUGAL – DESENVOLVE ALGORITIMO ESTRUTURADO.

Desvio condicionais.

A palavra reservada SE . Entre paranteses o que vai ser verificado .Em chaves o que vai acontecer.

Senão

Caso a condição seja falsa o conjunto de código será executado.

O Comentário no portugol é //

Desvio condicional CASO \_ Escolha de diversas opção.

Escolha ( ) {

Caso 1:

Pare

Caso 2:

Pare

}

Lógica com pseudocódigo no portugol.

Faca

Enquanto

Matriz é uma coleção de variável do mesmo tipo . acessível com o único nome, em sequencia.

Vetores são matrizes de uma só dimensão.

Cadeia cesta [][]={{“pera”,”100”},{“jaca”,”200”}} (linha e coluna).