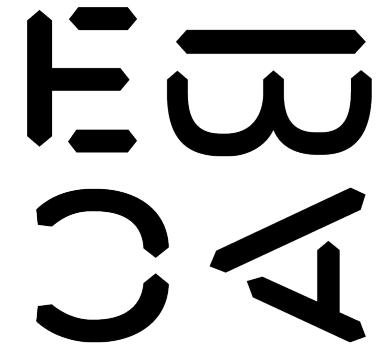
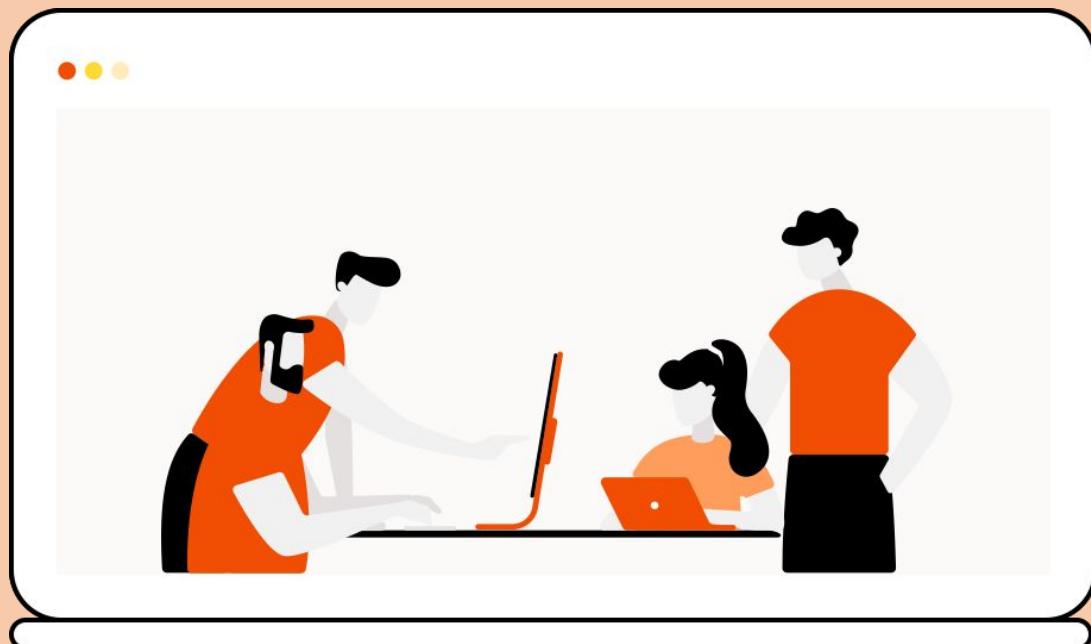


Lógica de Programação

Programação em computadores



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

Desenvolvido por
Francisco Viana
Professor



Descascar uma laranja e comer!

INÍCIO

1. Pegue a laranja.
2. Pegue uma faca.
3. Descasque a laranja.
4. Jogue as cascas no lixo.
5. Coma a fruta.

FIM

INÍCIO

1. Pegue uma faca.
2. Pegue a laranja.
3. Descasque a laranja.
4. Coma a fruta.
5. Jogue as cascas no lixo.

FIM

INÍCIO

1. Jogue as cascas no lixo.
2. Pegue uma faca.
3. Pegue a laranja.
4. Coma a fruta.
5. Descasque a laranja.

FIM

Afinal, como funciona um computador?

-



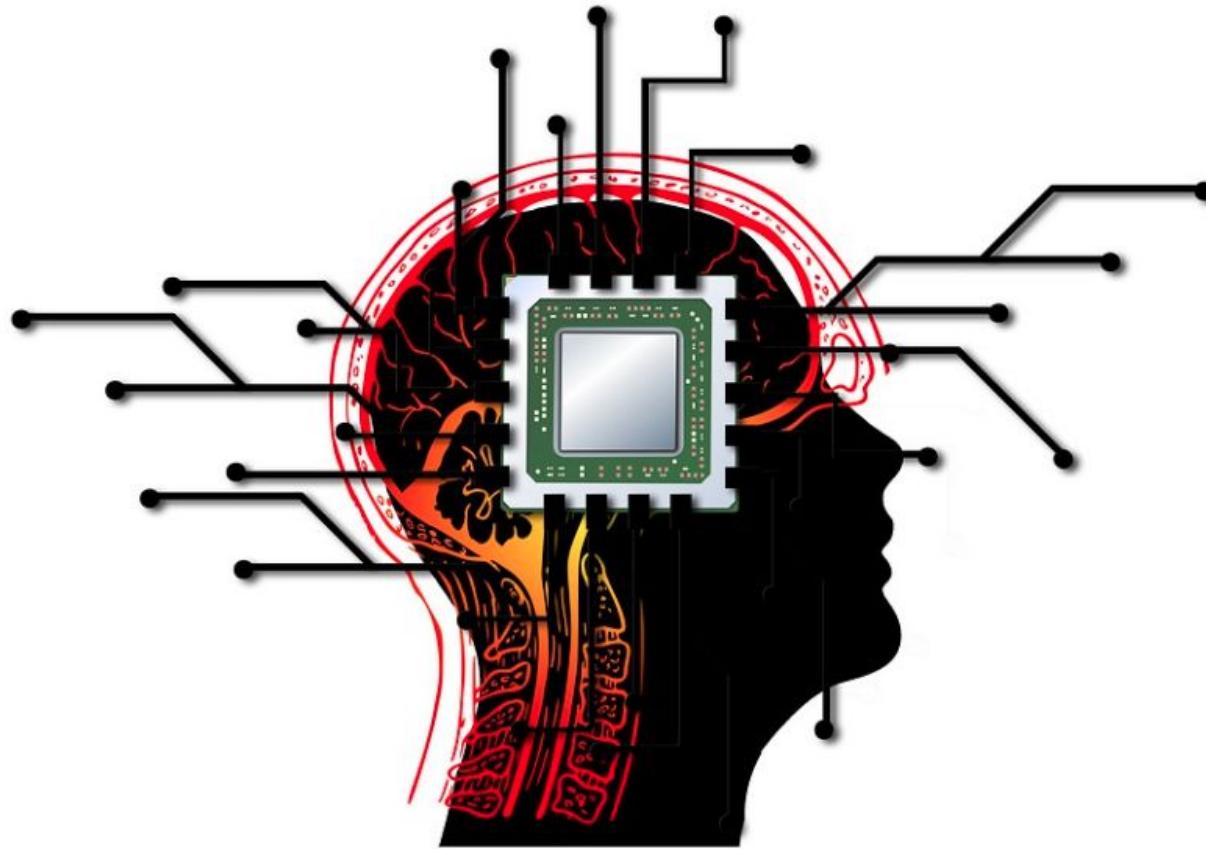


Memória

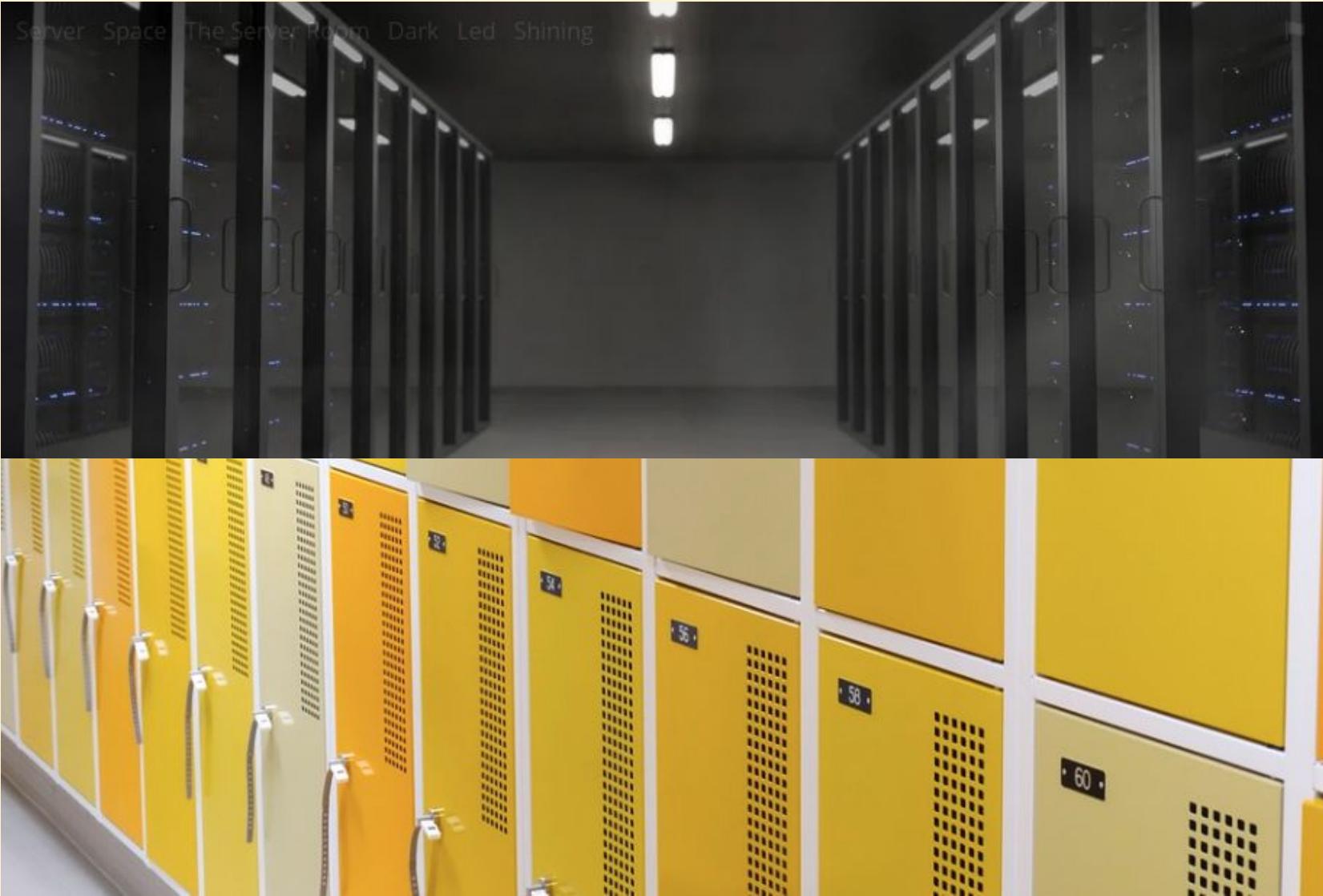




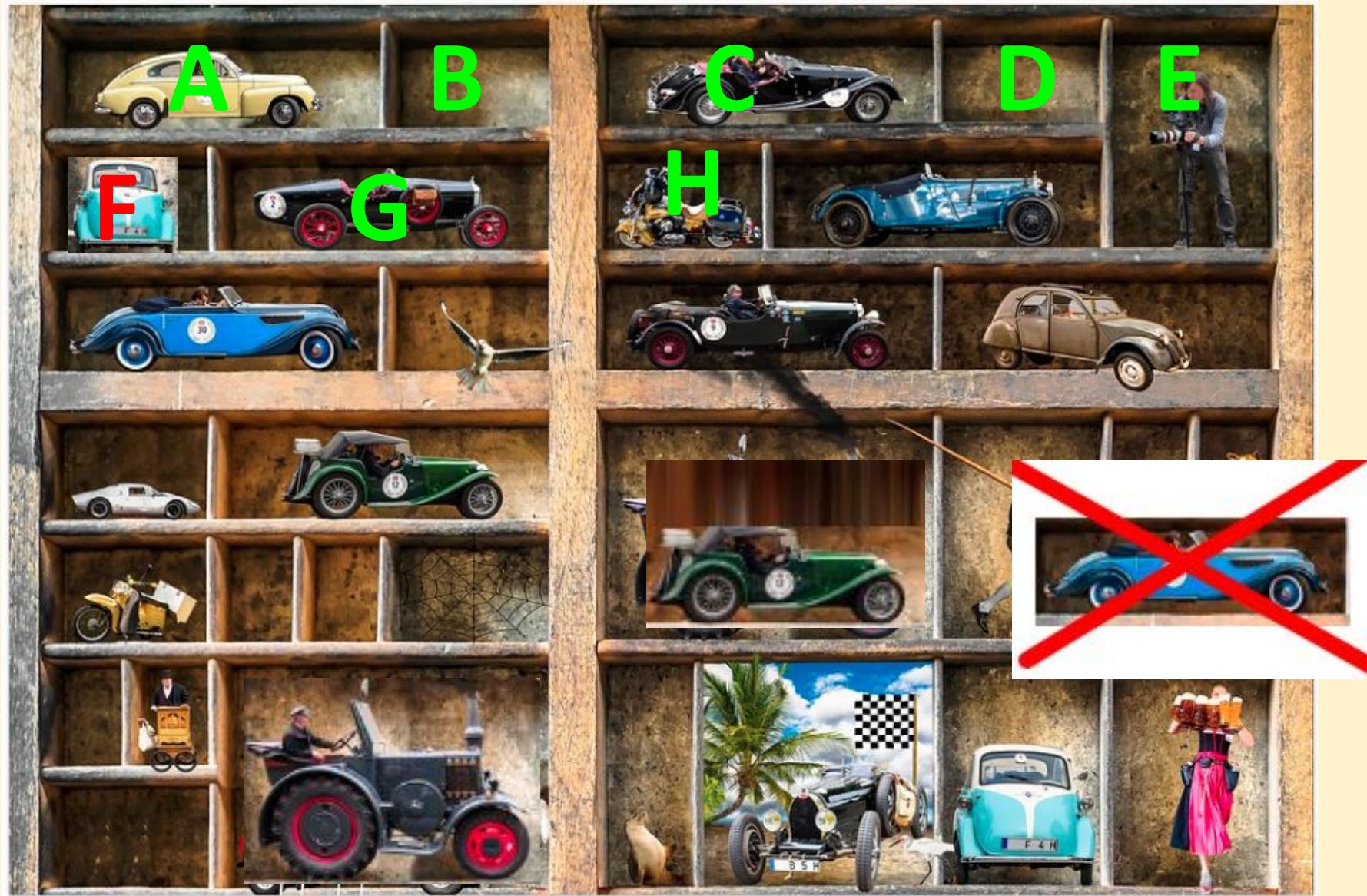
Processador



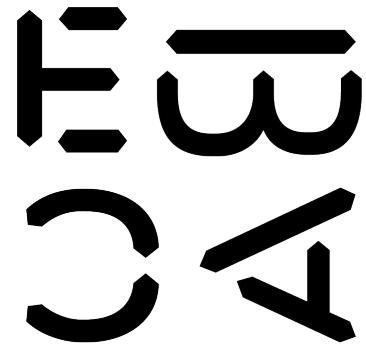
Memória



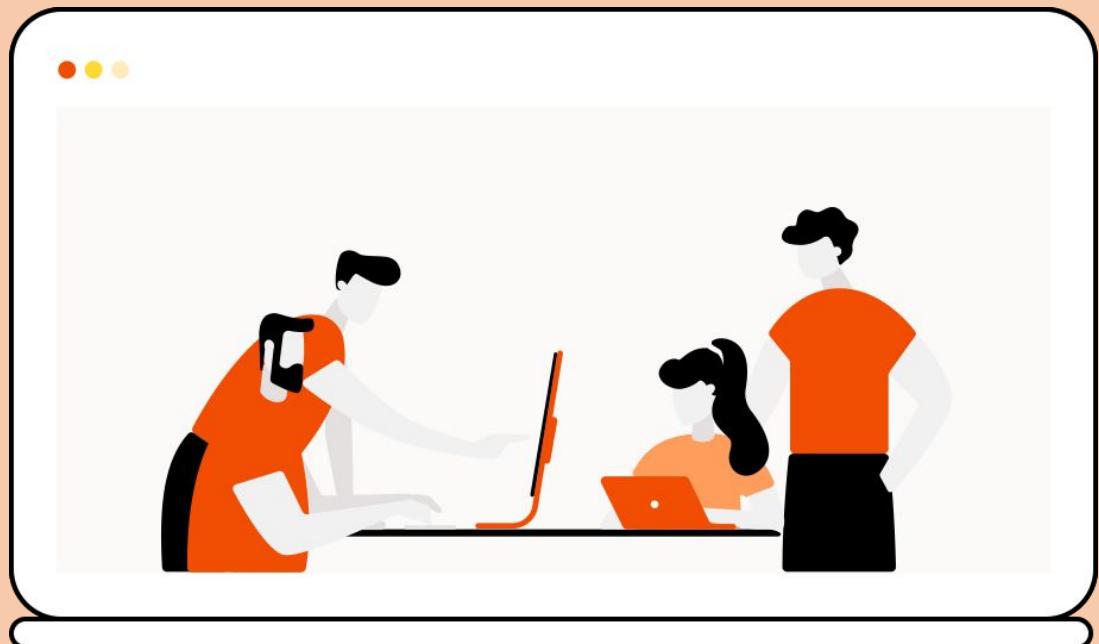
Memória



Foco na solução de problemas



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

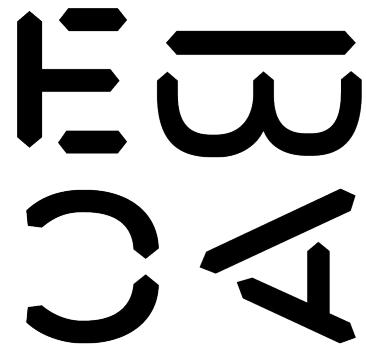


Compreender que uma solução
computacional tem início com uma
solução geral!

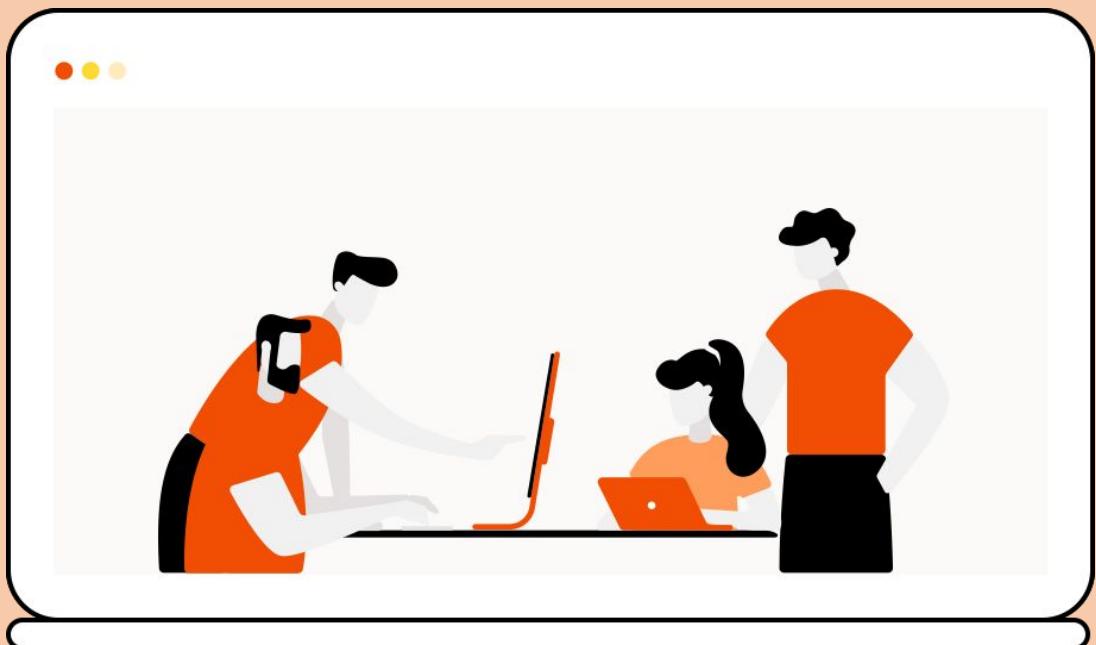
SOLUÇÃO DE PROBLEMAS GERAIS

- Vamos criar uma solução geral para a tabuada.
- Qual o valor?
- Apresentar os produtos.

Vamos encontrar a solução
geral para as tabuadas:



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia



Tabuada do 3:

$$1 \times 3 = 3$$

$$2 \times 3 = 6$$

•

•

•

$$10 \times 3 = 30$$



Uma forma de pensar

$$1 \times 3 = 3$$

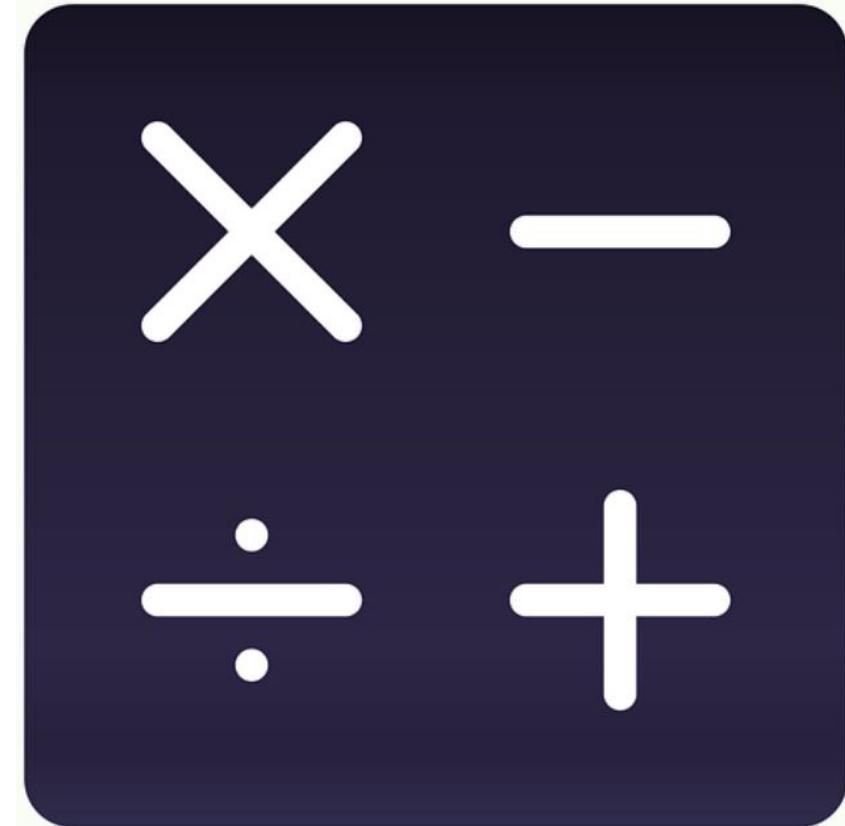
$$2 \times 3 = 3 + 3$$

.

.

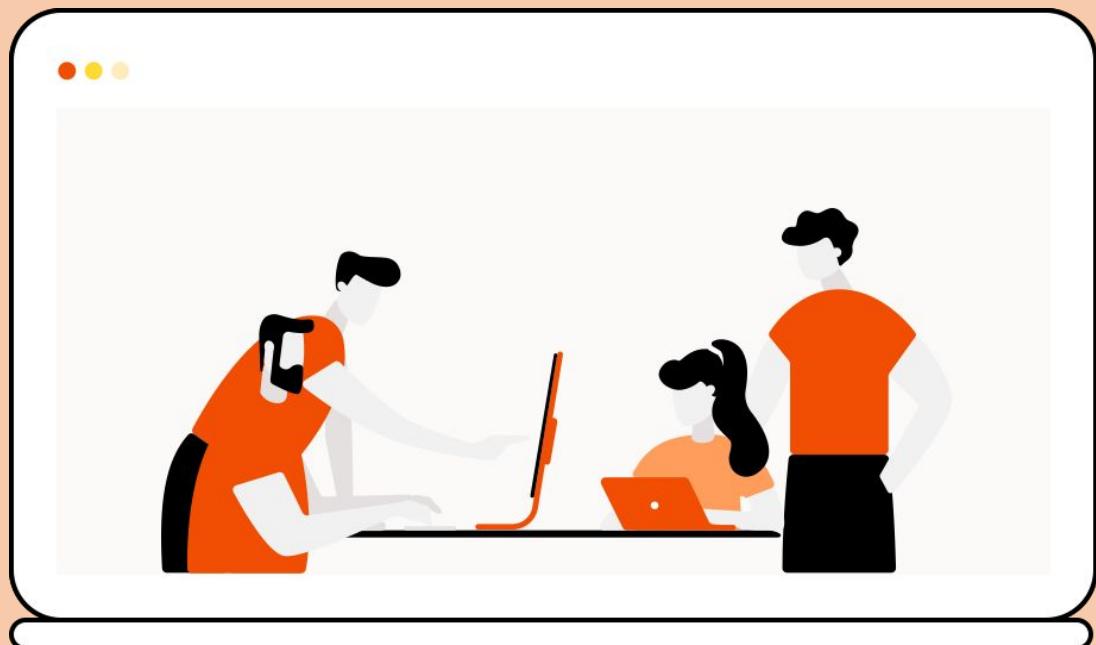
.

$$10 \times 3 = 27 + 3$$



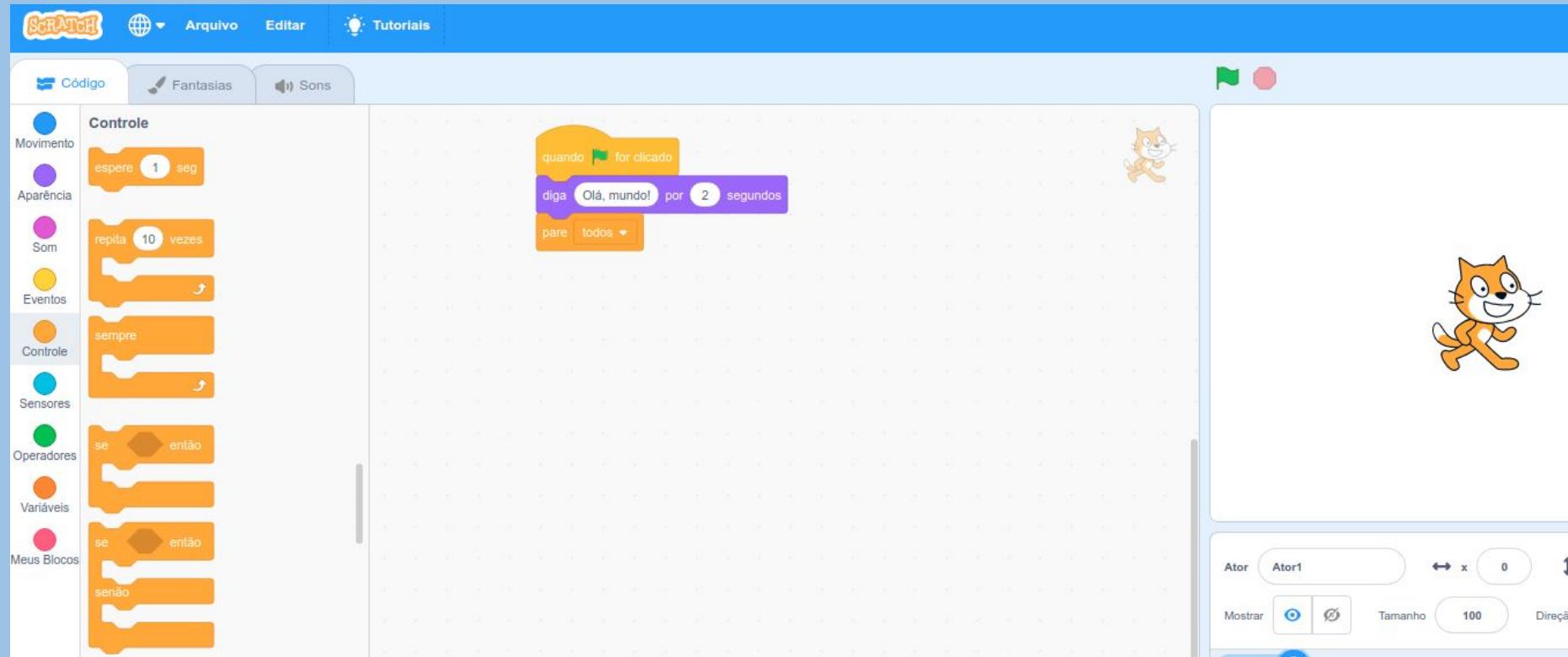
Foco na solução de problemas

ECA
escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

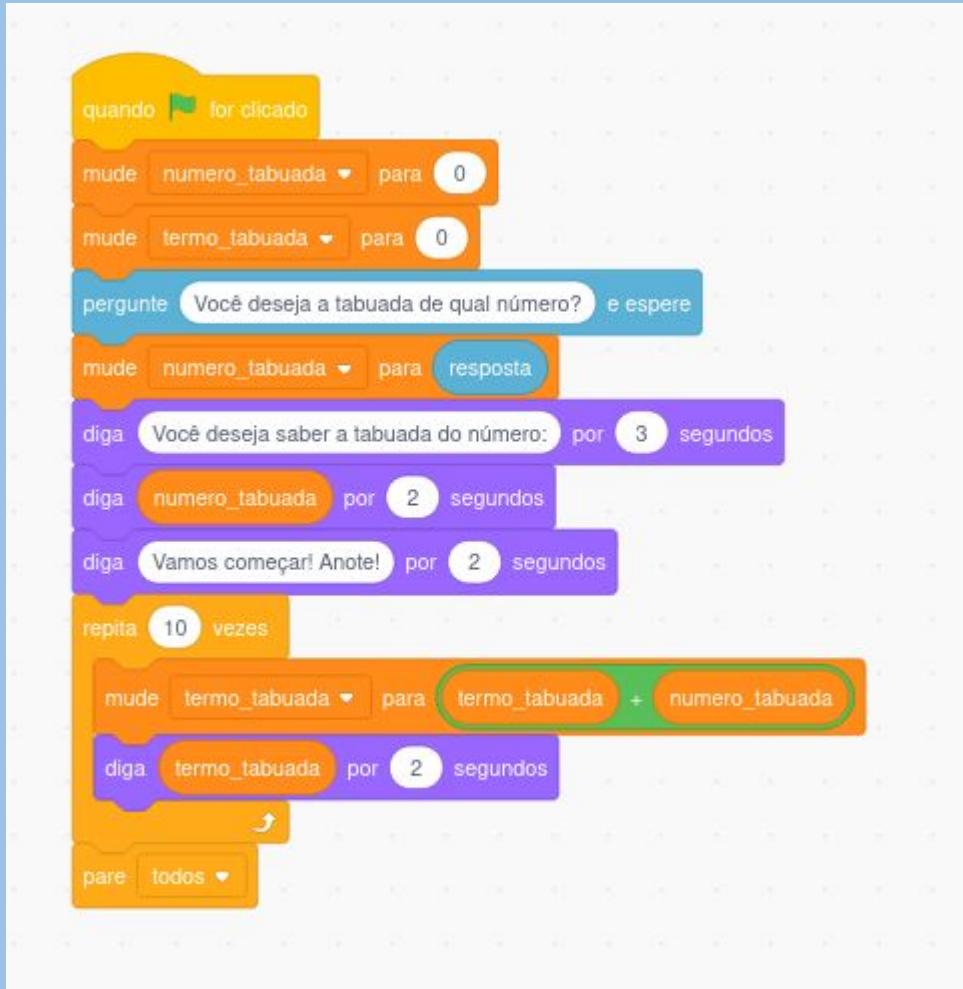


[Fluxograma](#)

Scratch



Scratch



Portugol WebStudio



Portugol
WebStudio

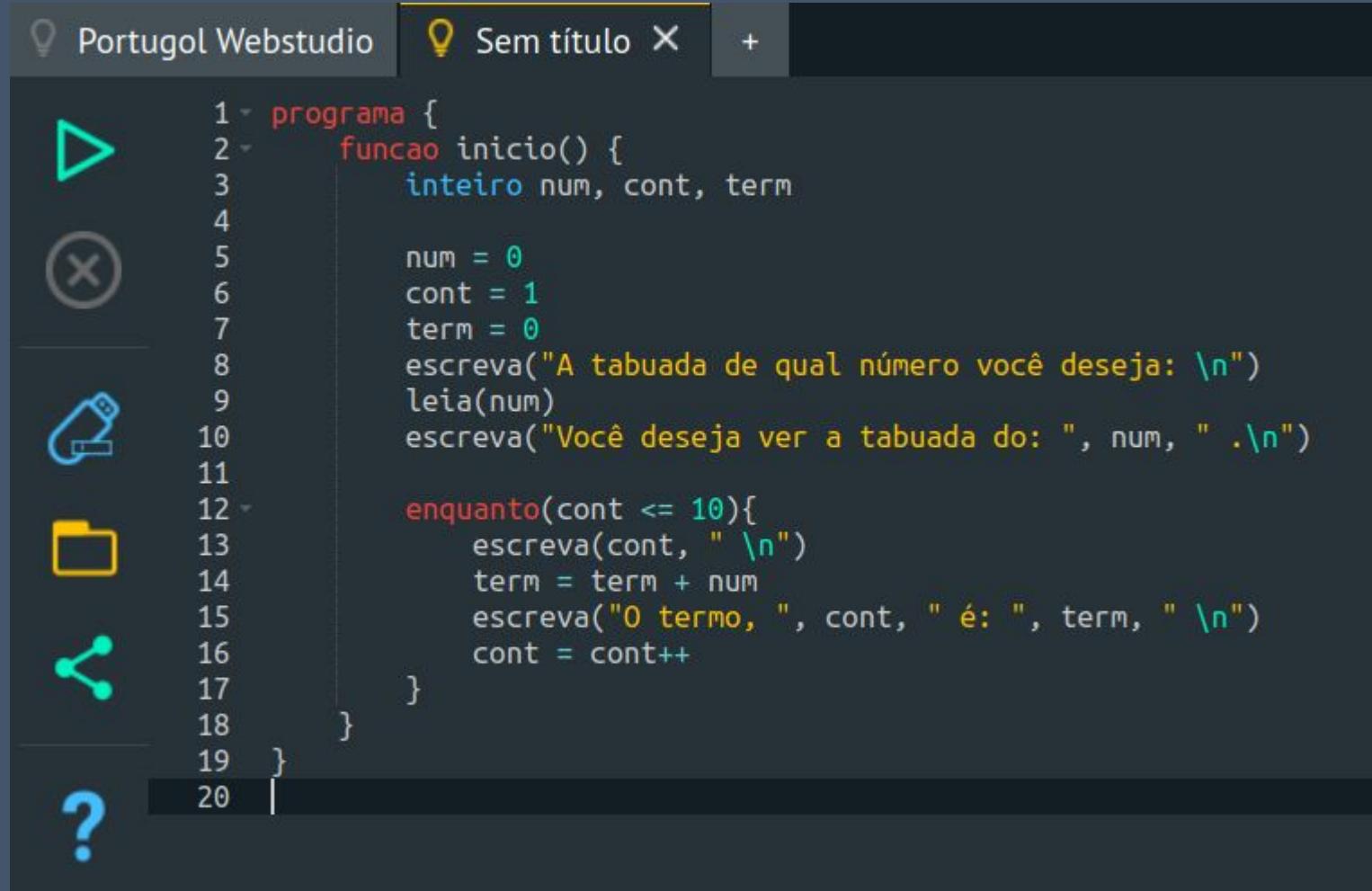
IDE de código aberto para programar em Portugol
direto de seu navegador.



Começar a editar



Portugol WebStudio



The screenshot shows the Portugol WebStudio interface. The title bar displays "Portugol Webstudio" and "Sem título". The main area is a code editor with the following Portugol code:

```
1 programa {
2   funcao inicio() {
3     inteiro num, cont, term
4
5     num = 0
6     cont = 1
7     term = 0
8     escreva("A tabuada de qual número você deseja: \n")
9     leia(num)
10    escreva("Você deseja ver a tabuada do: ", num, ".\n")
11
12    enquanto(cont <= 10){
13      escreva(cont, "\n")
14      term = term + num
15      escreva("O termo, ", cont, " é: ", term, "\n")
16      cont = cont++
17    }
18  }
19 }
20 }
```

Desafio

- Faça um programa em que o/a usuário/a digita um número inteiro e tem como resposta a soma dos primeiros inteiros.



Obrigado!