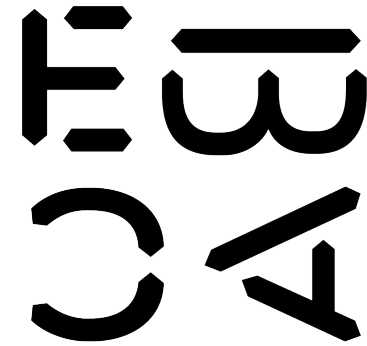
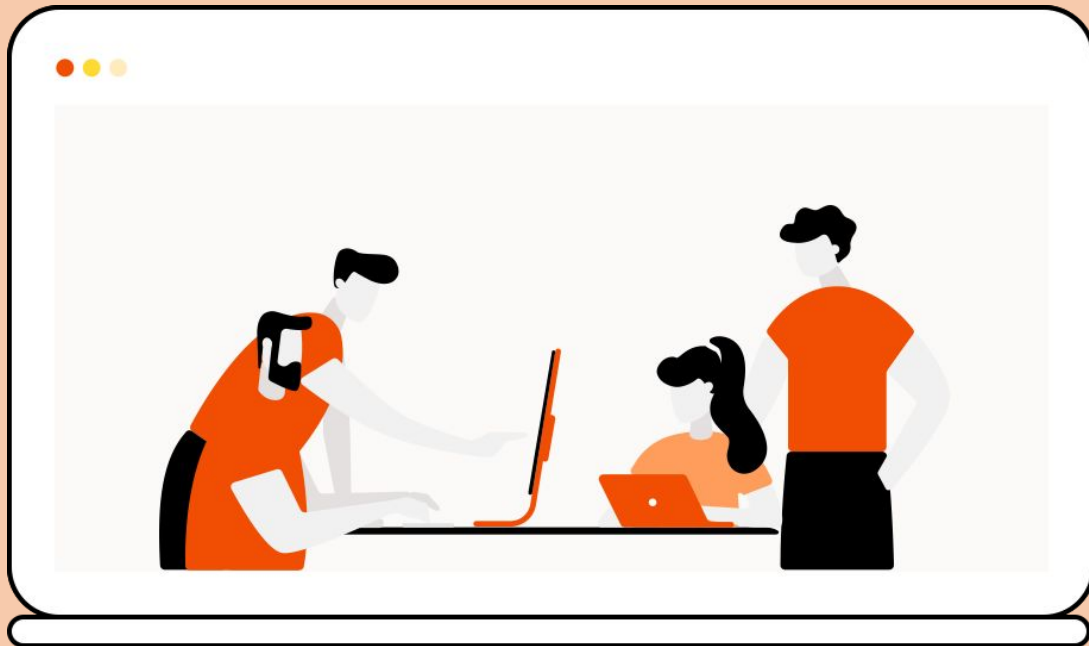


Lógica de Programação

Programação em computadores



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia



Desenvolvido por

Francisco Viana

Professor

Descascar uma laranja e comer!



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

INÍCIO

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

FIM



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

INÍCIO

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

FIM



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

INÍCIO

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

FIM

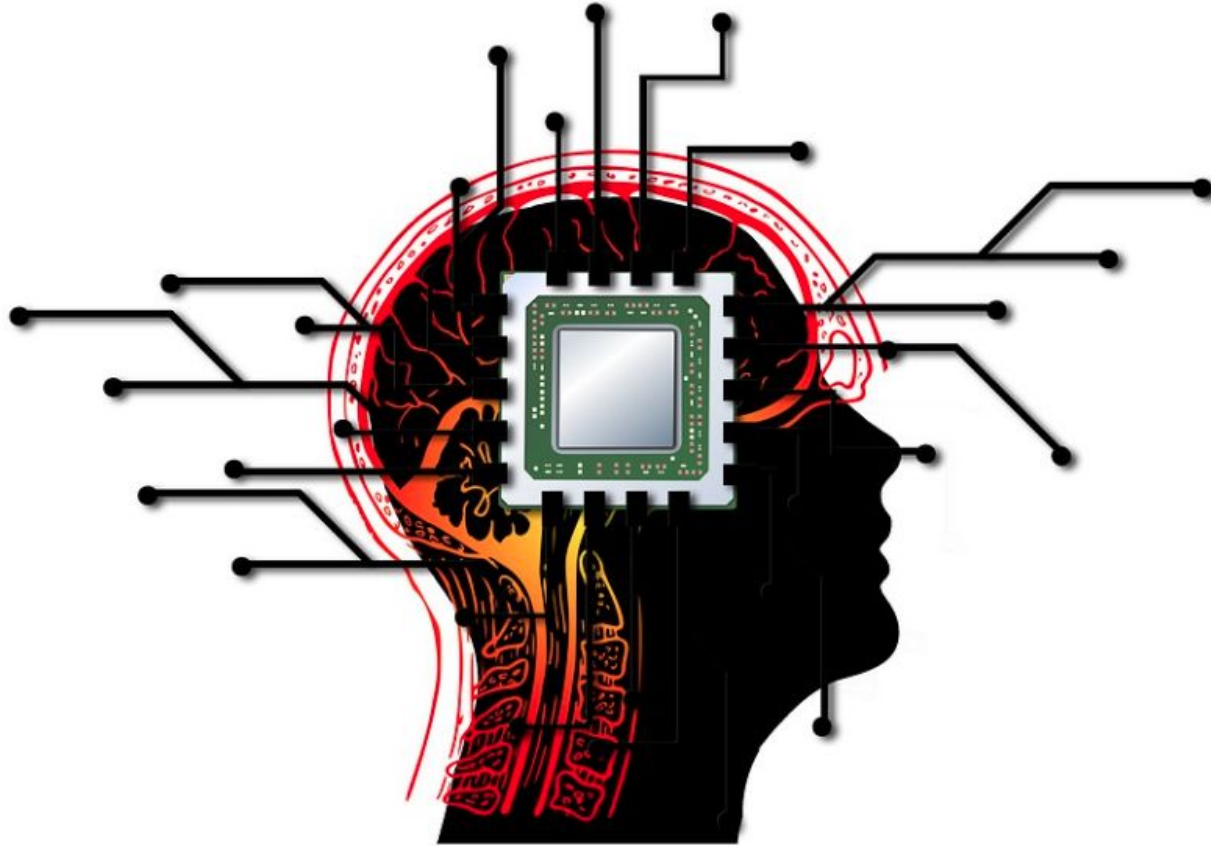
Afinal, como funciona um computador?

○

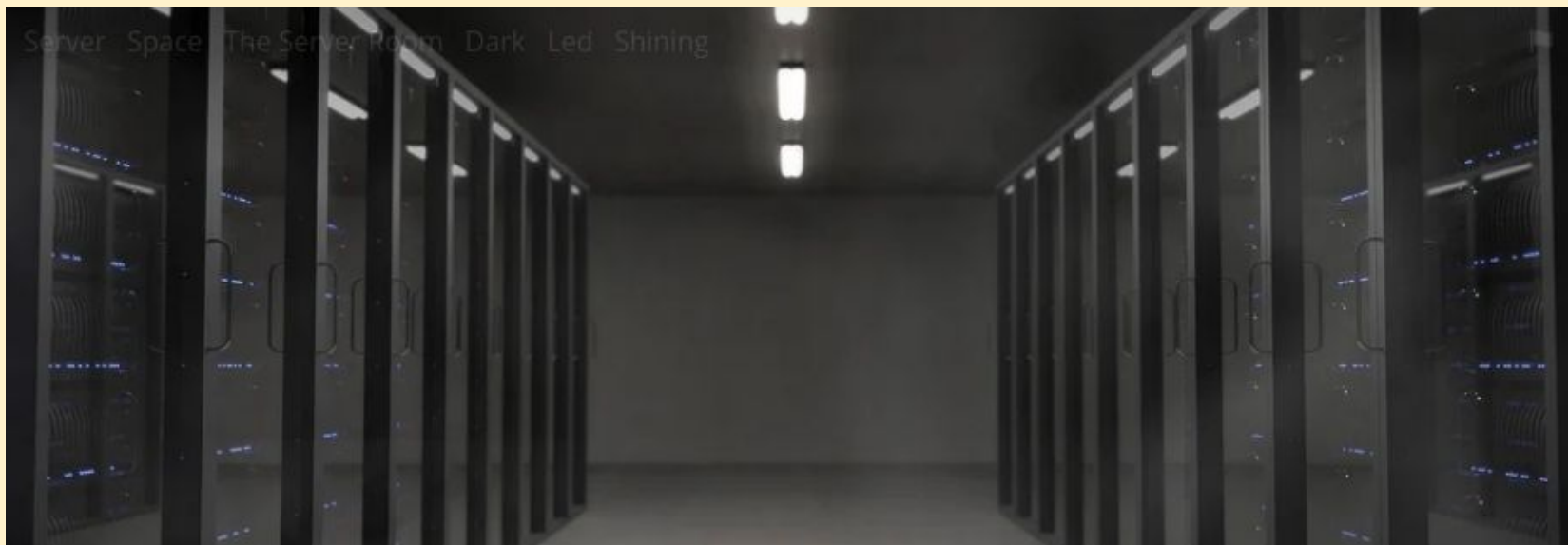




Processador



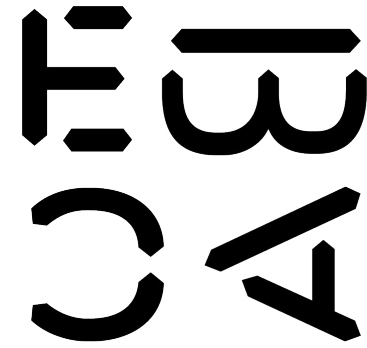
Memória



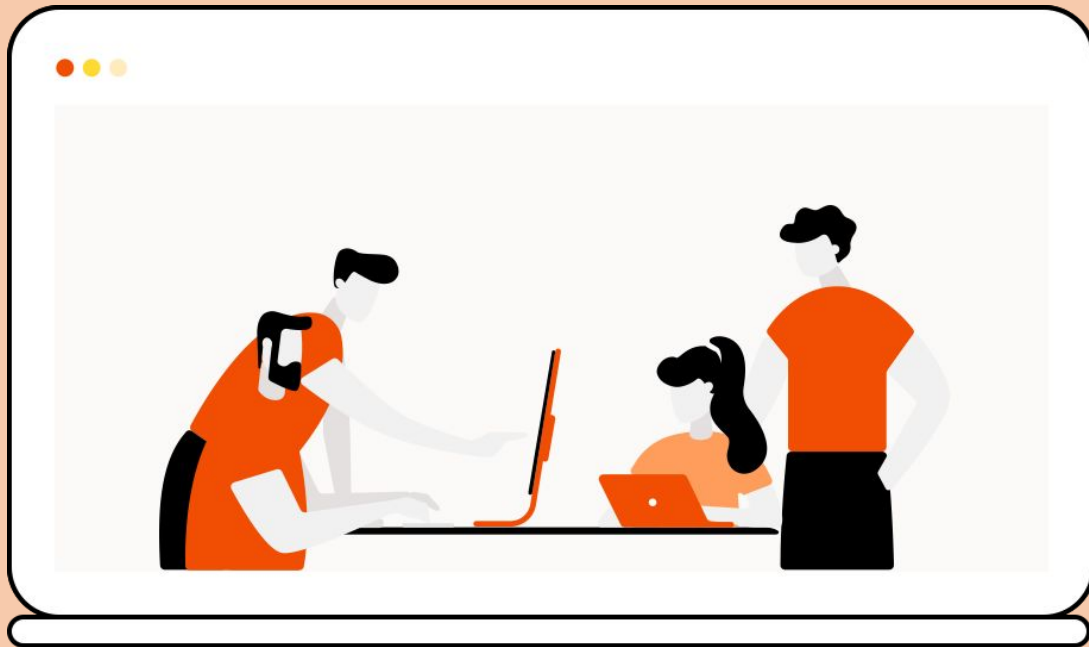
Memória



Foco na solução de problemas



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

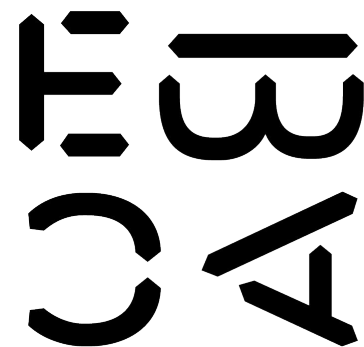


Compreender que uma solução computacional tem início com uma solução geral!

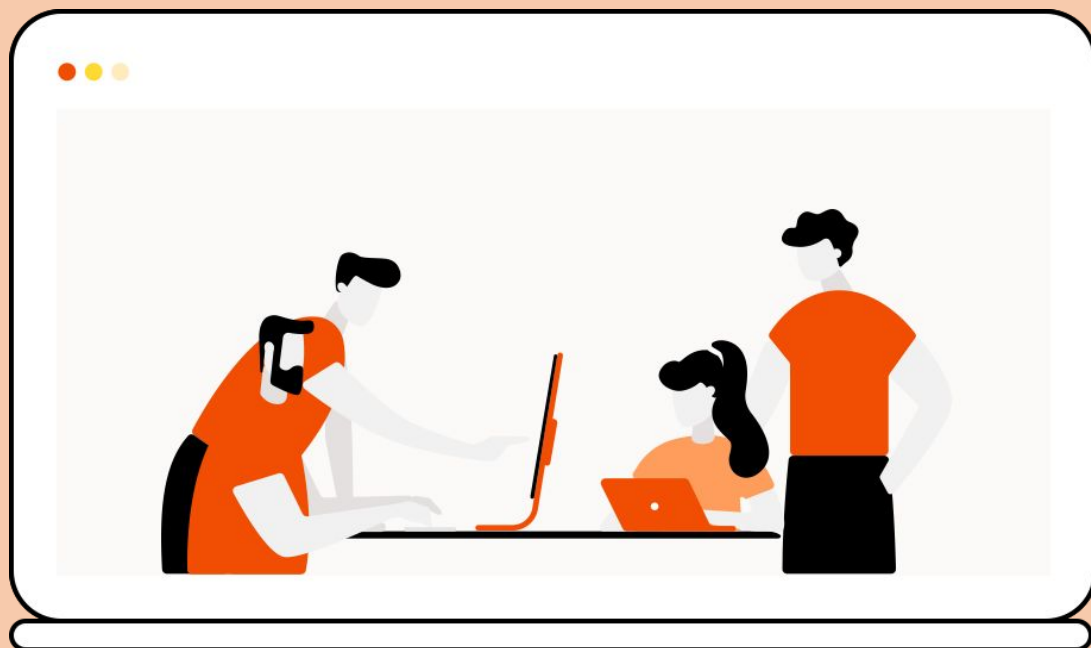
SOLUÇÃO DE PROBLEMAS GERAIS

- **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:

$$1 \times 3 = 3$$

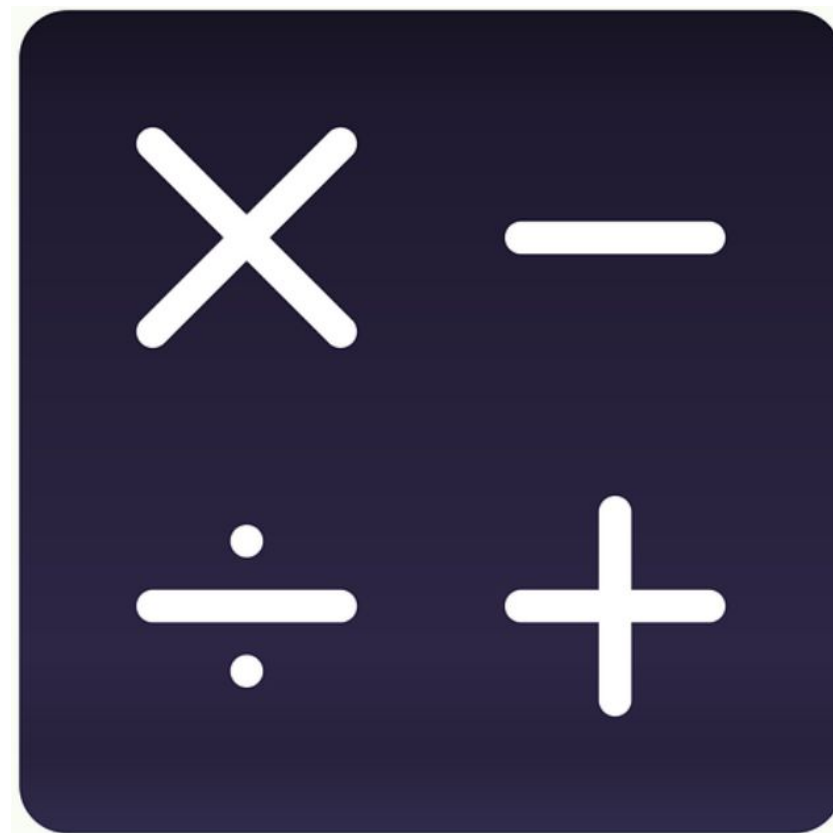
$$2 \times 3 = 6$$

.

.

.

$$10 \times 3 = 30$$



Uma forma de pensar

$$1 \times 3 = 3$$

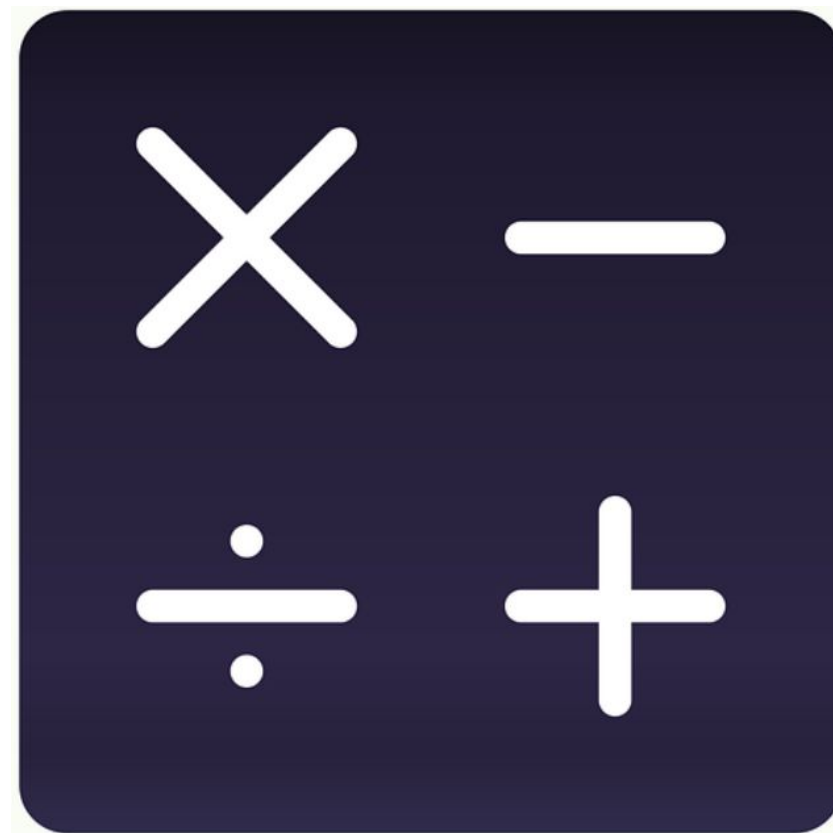
$$2 \times 3 = 3 + 3$$

•

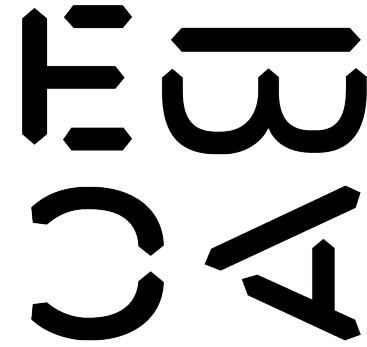
•

•

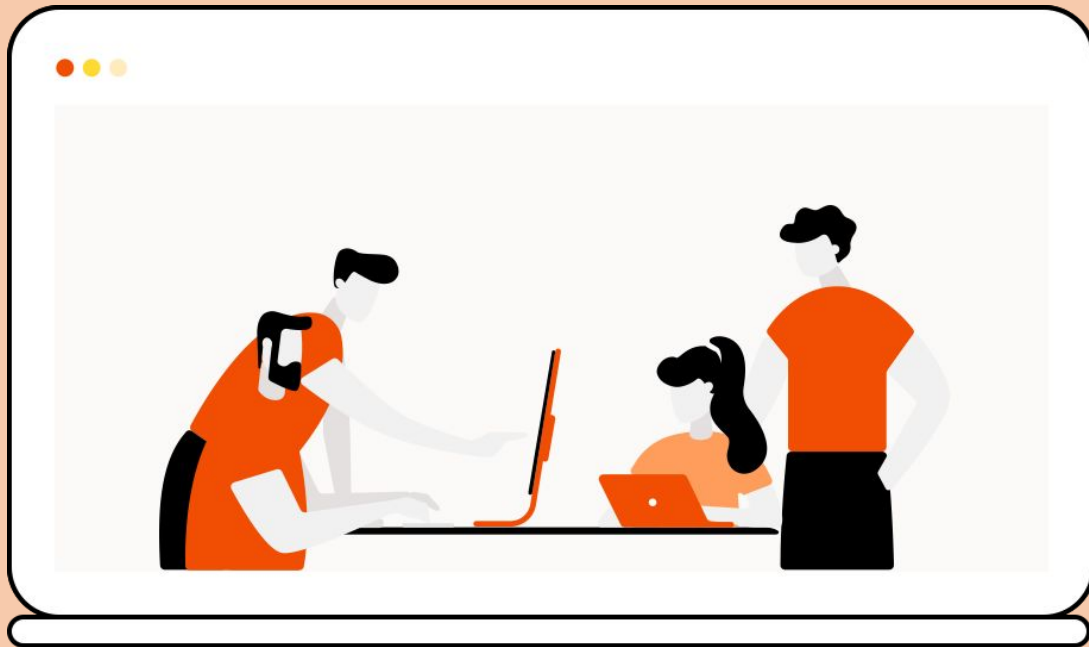
$$10 \times 3 = 27 + 3$$



Foco na solução de problemas

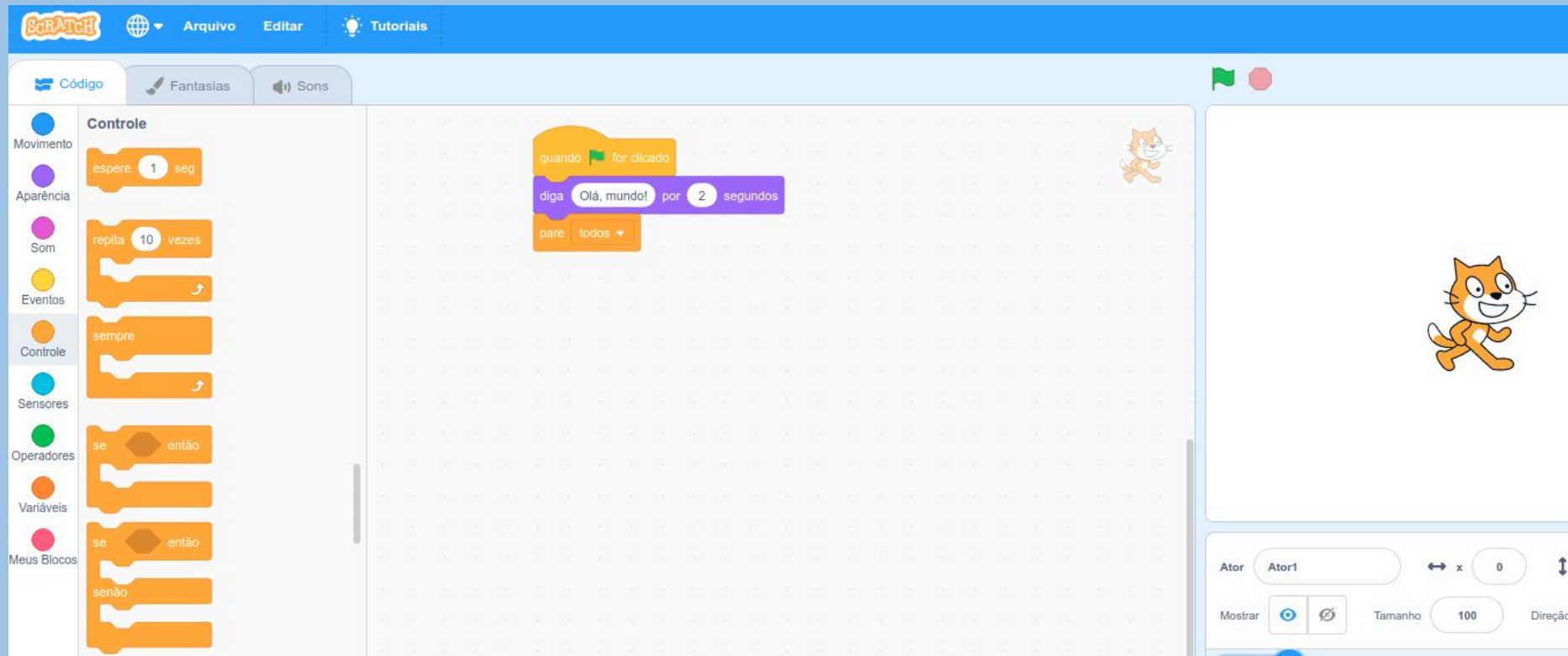


escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

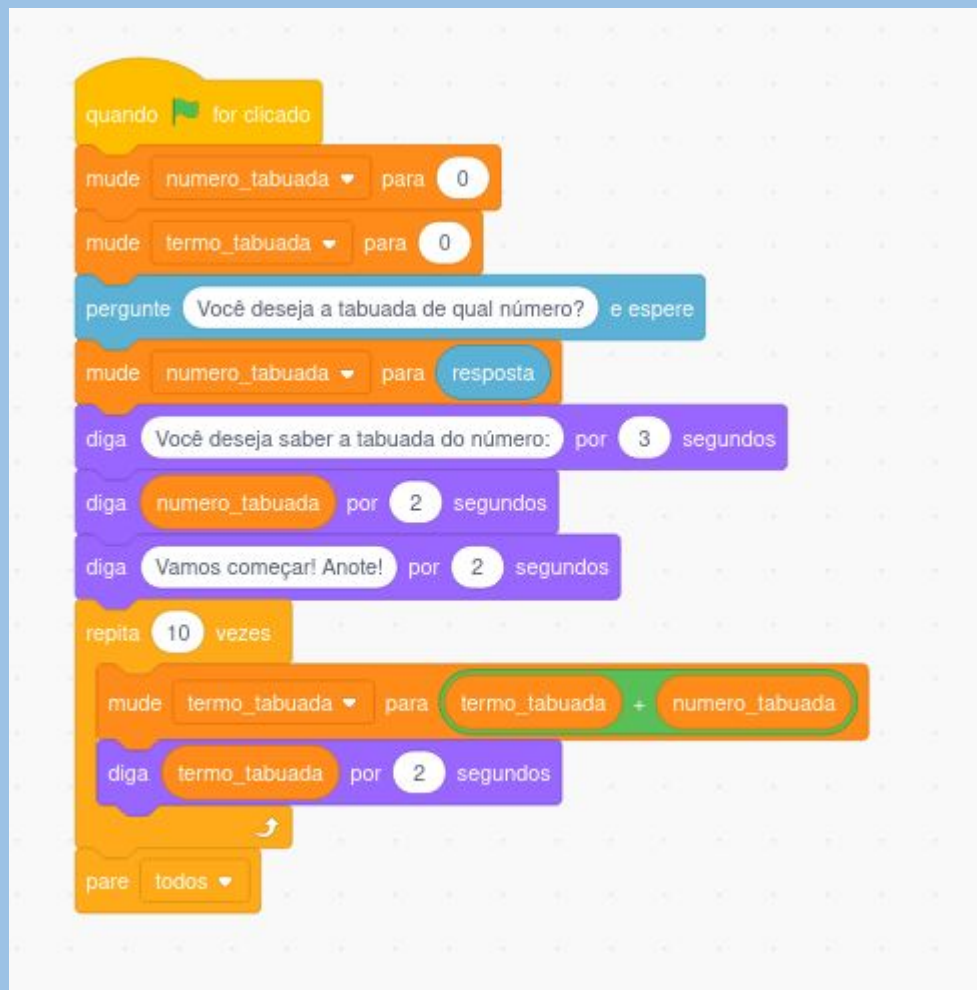


[Fluxograma](#)

Scratch



Scratch



Portugol WebStudio



Portugol
WebStudio

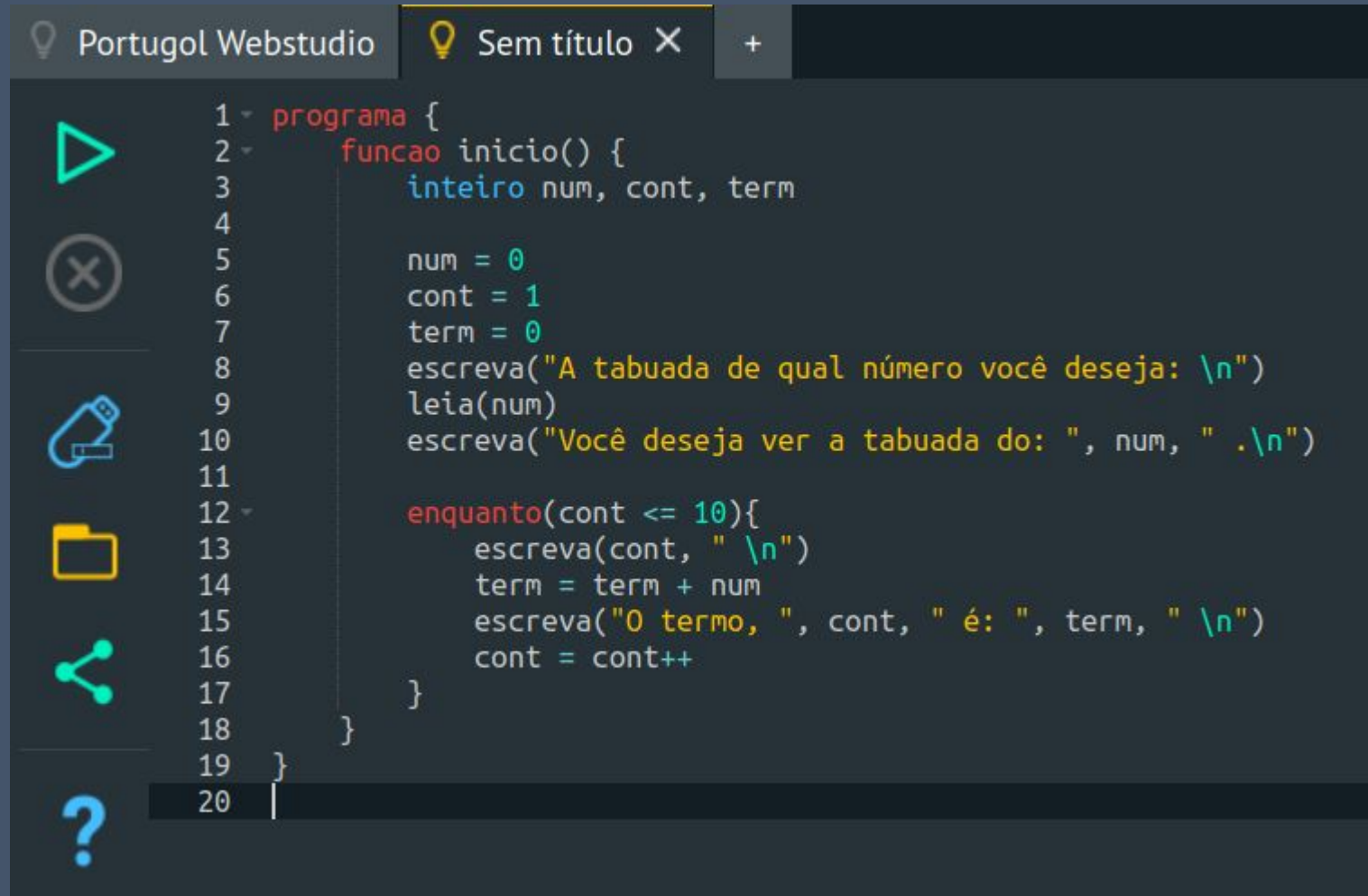
IDE de código aberto para programar em Portugol
direto de seu navegador.



Começar a editar



Portugol WebStudio



The screenshot displays the Portugol WebStudio interface. At the top, there are two tabs: "Portugol Webstudio" and "Sem título". The main area is a code editor with a dark background and light-colored text. On the left side of the editor, there is a vertical toolbar with icons for running, closing, saving, opening, sharing, and help. The code in the editor is as follows:

```
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 |
```

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

Obrigado!