

PROGRAMAÇÃO

= CONCEITOS BÁSICOS =

@mapasdalulu

CONCEITOS IMPORTANTES

INSTRUÇÃO

= Comando para que o computador execute uma ação elementar

ALGORÍTMO

(é como um receita)

= Conjunto predeterminado e bem definido de passos para a solução de um problema

(Deve ter um número finito de etapas)

CÓDIGO-FONTE

Em linguagem de programação

= Palavras organizadas conforme regras específicas, formando um ou mais algoritmos

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO: Possibilita a abstração da comunicação entre seres humanos e o computador

CONSTANTES

= Dados com valor fixo, invariável

VARIÁVEIS

= Espaço reservado na memória do computador para receber informações/dados que podem variar

SÍMBOLOS DE UM FLUXOGRAMA

(Usado para representar um algoritmo)

PROCESSO

DECISÃO

BASE DE DADOS

SUBPROCESSO

INÍCIO/FIM

DOCUMENTO

DADOS EXTERNOS

DATA

ENTRADA MANUAL

PREPARAÇÃO

CONECTOR

OPERAÇÃO MANUAL

PROGRAMAÇÃO

programação
= CONCEITOS BÁSICOS =

ESTRUTURAS DE CONTROLE

DECISÃO

- Permitem **interferir na sequência** de instruções a serem executadas, a depender de uma **condição de teste**

→ O algoritmo terá caminhos diferentes para cada decisão

- **Exemplos:**

- "Se xxx, então xxx."
- "Se xxx, então xxx, senão xxx."
- "Selecione xxx,
caso xxx,
caso xxx..."

REPETIÇÃO

- Quando se deseja que determinado conjunto de instruções e comandos sejam executados **por mais de uma vez**.

- **Exemplos:**

- "Enquanto xxx, faça xxx."
- "Para xxx, de x até x faça xxx."
- "Faça xxx enquanto xxx"



→ Exemplos:
X<5
X>10



RECURSIVIDADE

→ Técnica em que uma função **chama a si mesma**
composto por: caso base + condição de parada

- **Desvantagem:**

- Pode consumir muita memória
(Cada chamada recursiva aloca memória para parâmetros, variáveis locais e de controle)

- **Tipos:**

- Direto (Tradicional)
- Indireto (Função A chama função B que chama função A)