

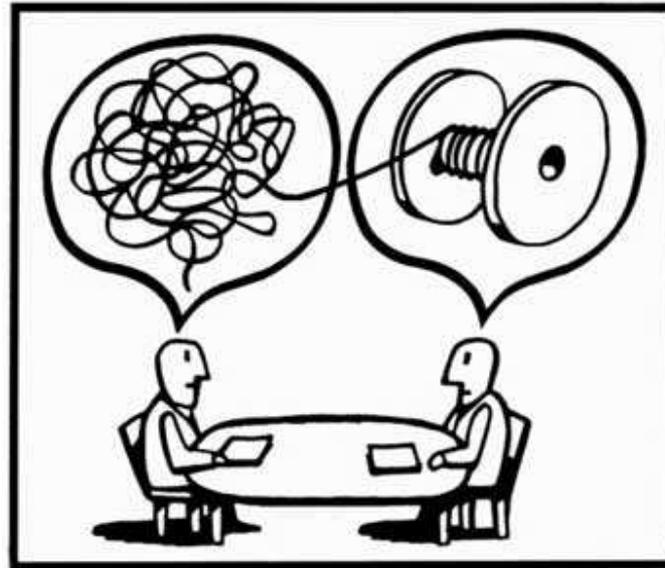
Introdução à Programação

Leonardo Gresta Paulino Murta
leomurta@ic.uff.br

Processo de resolução de problemas (Princípios de Pólya)

- Definição dos **requisitos** do problema (fazer o programa certo)
 - Entradas
 - Cálculos
 - Casos especiais
 - Saídas
- Desenvolvimento do **algoritmo** da solução (fazer certo o programa)
 - Português estruturado
 - Pseudocódigo
 - Fluxograma
- **Codificação** do programa
 - Java
- **Teste** do programa
 - Instrução com erro de grafia (defeito na codificação)
 - Resultado errado (defeito no algoritmo)

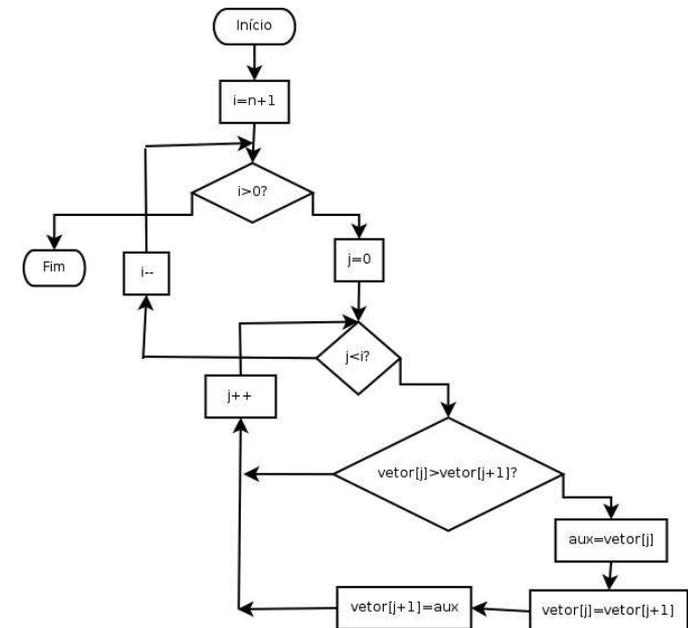
Passo 1: Requisitos



Qual é o problema a ser resolvido?

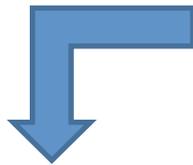
Passo 2: Algoritmo

- Conjunto de **ações** para a **resolução** de um problema em um **número finito** de passos
- Parte mais complexa da programação
- Somente iniciar a programação quando
 - Souber qual problema deve ser resolvido
 - Souber como resolver o problema



Passo 2: Algoritmo

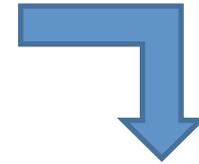
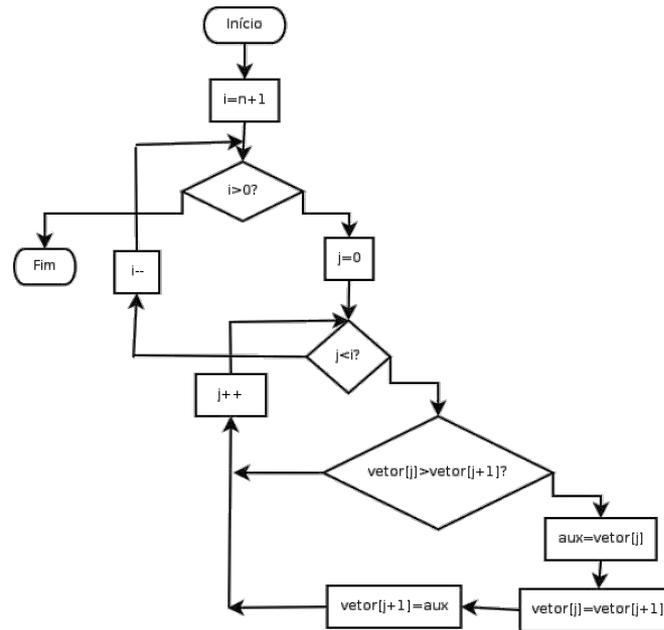
- Independente de linguagem de programação
- Pode ser implementado em diferentes linguagens



C++

```
#include <algorithm>
using namespace std;

void bubblesort(int a[], int n)
{
    for(int j=0; j<n; j++){
        for(int i=0; i<n-1; i++){
            if(a[i+1] < a[i])
                swap(a[i+1], a[i]);
        }
    }
}
```

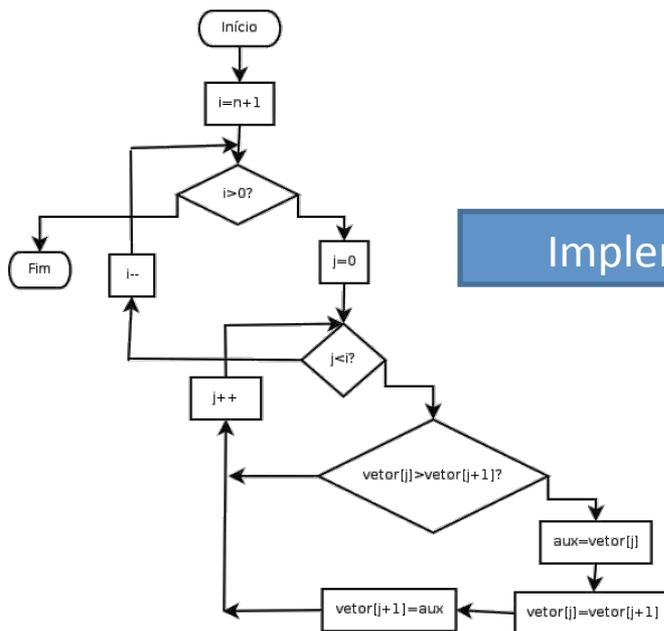


Matlab

```
for(i = 1:n-1)
    for(j = 1:n-i)
        if(x(j) > x(j + 1))
            aux = x(j);
            x(j) = x(j + 1);
            x(j + 1) = aux;
        end
    end
end
```

Passo 3: Codificação

- A partir do algoritmo, traduzir (implementar) para a linguagem desejada
 - No nosso caso, Java



Implementação

Java

```

public static void bubbleSort (int [] vetor){
    boolean houveTroca = true;
    while (houveTroca) {
        houveTroca = false;
        for (int i = 0; i < (vetor.length)-1; i++){
            if (vetor[i] > vetor[i+1]){
                int variavelAuxiliar = vetor[i+1];
                vetor[i+1] = vetor[i];
                vetor[i] = variavelAuxiliar;
                houveTroca = true;
            }
        }
    }
}
    
```

Por que não executar diretamente o algoritmo no computador?

- Algoritmo é escrito em linguagem natural
- Linguagem natural é **muito complexa e pouco precisa**
- É necessário usar uma linguagem mais simples e precisa, que o computador compreenda

“Calcule cinco mais cinco vezes dez”



Teste

- O trabalho não termina com o código
- Todo código pode ter defeito (*bug*)
- Testar o código é fundamental!



Filme Parque dos Dinossauros

Teste

(Tipos de Erros)

- Erro de sintaxe
 - Falha na tradução do algoritmo para Java
 - O computador vai detectar e dar dicas
 - Mais fáceis de corrigir
- Erro de lógica
 - Resultados diferentes do esperado
 - Erro de projeto do algoritmo
 - Mais difíceis de corrigir

Exercício

- Escreva um algoritmo que consiga colocar em ordem as cartas de um naipe do baralho



Algoritmos clássicos: *Insertion Sort*

Pegue a pilha de cartas desordenada

Enquanto existir carta na mão faça

 Pegue a primeira carta da mão

 Se não tem carta sobre a mesa então

 Coloque-a sobre a mesa

 Caso contrário

 Coloque-a na posição correta da pilha da mesa

Algoritmos clássicos: *Selection Sort*

Pegue a pilha de cartas desordenada

Enquanto existir carta na mão faça

 Pegue a maior carta da mão

 Se não tem carta sobre a mesa então

 Coloque-a sobre a mesa

 Caso contrário

 Coloque-a no topo da pilha da mesa

Algoritmos clássicos: *Bubble Sort*

Pegue a pilha de cartas desordenada

Enquanto as cartas não estiverem ordenadas faça

Para cada carta do baralho faça

Se a carta consecutiva for menor que a carta atual

Inverta a posição destas cartas

Algoritmos clássicos: *Bogo Sort*

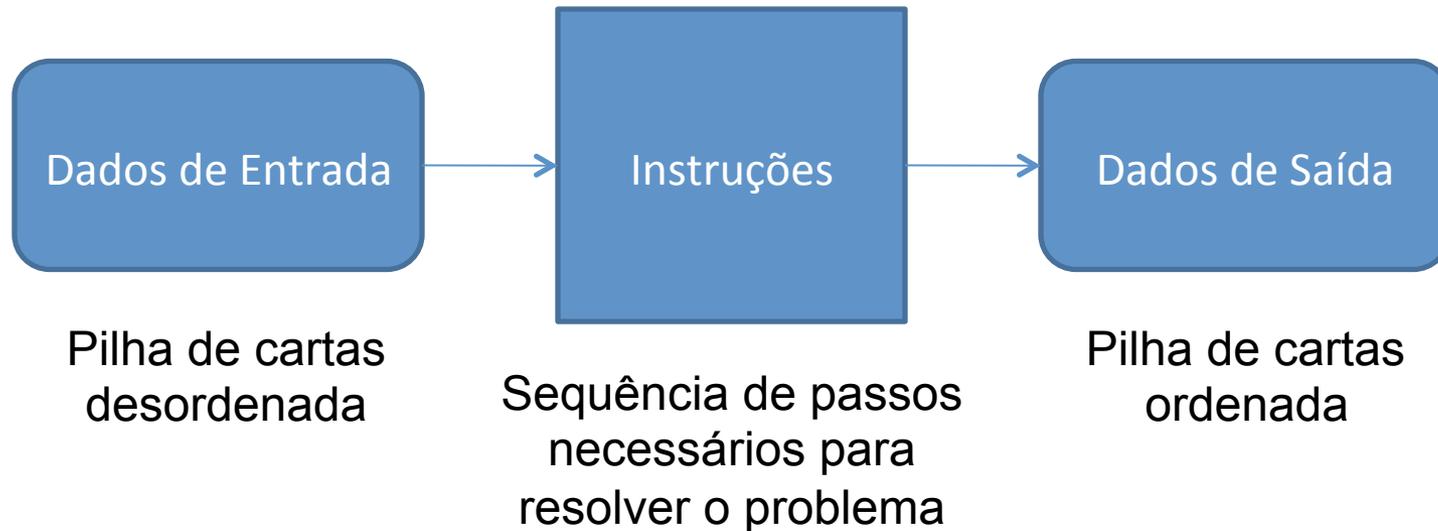
Pegue a pilha de cartas desordenada

Enquanto as cartas não estiverem ordenadas faça

Arremesse as cartas para cima

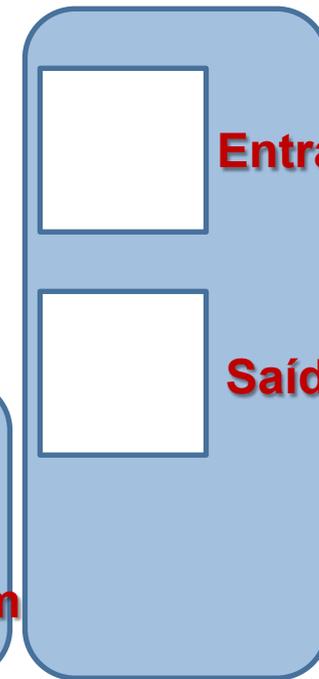
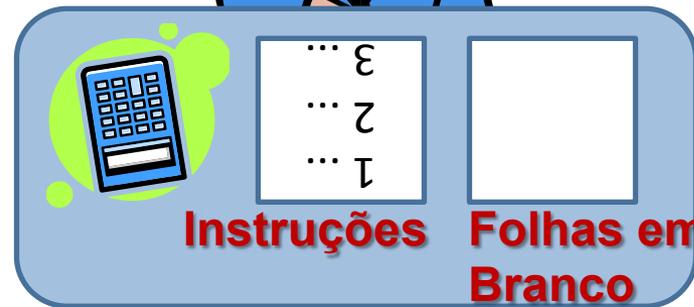
Recolha as cartas do chão de forma aleatória

E se tivermos que pedir para o computador resolver?



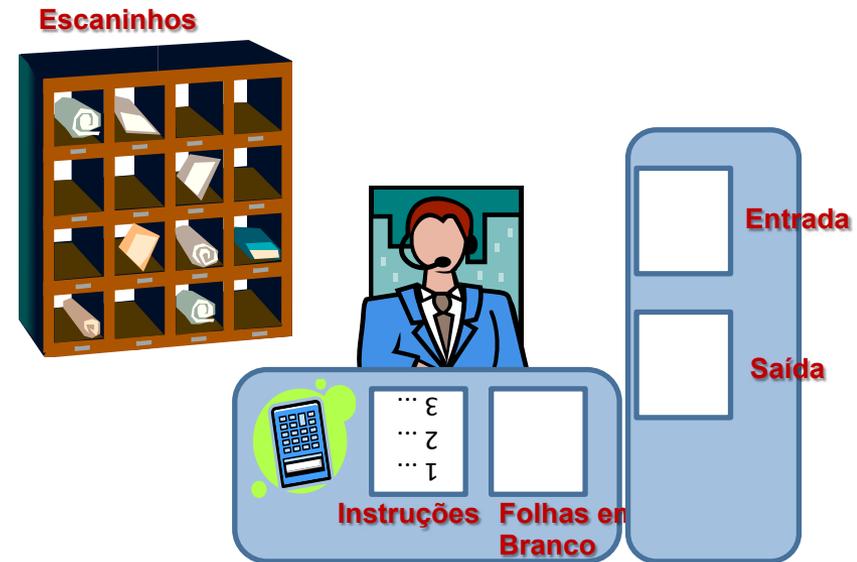
Analogia: Secretária

Escaninhos



Analogia: Secretária

- Secretária conhece um conjunto pequeno de instruções
- Ela segue as instruções ao pé da letra
- Cada escaninho tem uma etiqueta com “rótulo”
- No fim do dia, o boy passa e limpa os escaninhos



Analogia: Secretária

- O que a secretária sabe fazer (instruções)
 - Ler um valor de um escaninho ou da caixa de entrada
 - Escrever um valor em um escaninho ou na caixa de saída
 - Calcular (somar, subtrair, multiplicar, dividir)
 - Avaliar uma expressão, gerando como resultado **falso** ou **verdadeiro**

Algoritmo para somar dois números

Leia um valor da caixa de entrada

Escreva esse valor no escaninho A

Leia um valor da caixa de entrada

Escreva esse valor no escaninho B

Some o valor do escaninho A com o valor do escaninho B

Escreva o resultado no escaninho SOMA

Leia o valor do escaninho SOMA

Escreva na caixa de saída

Instrução “Avalie”

- Avalia uma expressão e indica se ela é verdadeira ou falsa
 - Avalie $2 = 3$ (falso)
 - Avalie $10 > 5$ (verdadeiro)
- Conector lógico “e”: todos os itens avaliados devem ser verdadeiros para a expressão ser verdadeira
 - Avalie $10 > 5$ e $2 = 3$ (falso)
- Conector lógico “ou”: basta que um dos itens seja verdadeiro para que a expressão seja verdadeira
 - Avalie $10 > 5$ ou $2 = 3$ (verdadeiro)

Algoritmo para indicar se um número é maior que outro

Leia um valor da caixa de entrada

Escreva esse valor no escaninho A

Leia um valor da caixa de entrada

Escreva esse valor no escaninho B

Avalie $A > B$

Escreva o resultado no escaninho R

Leia o valor do escaninho R

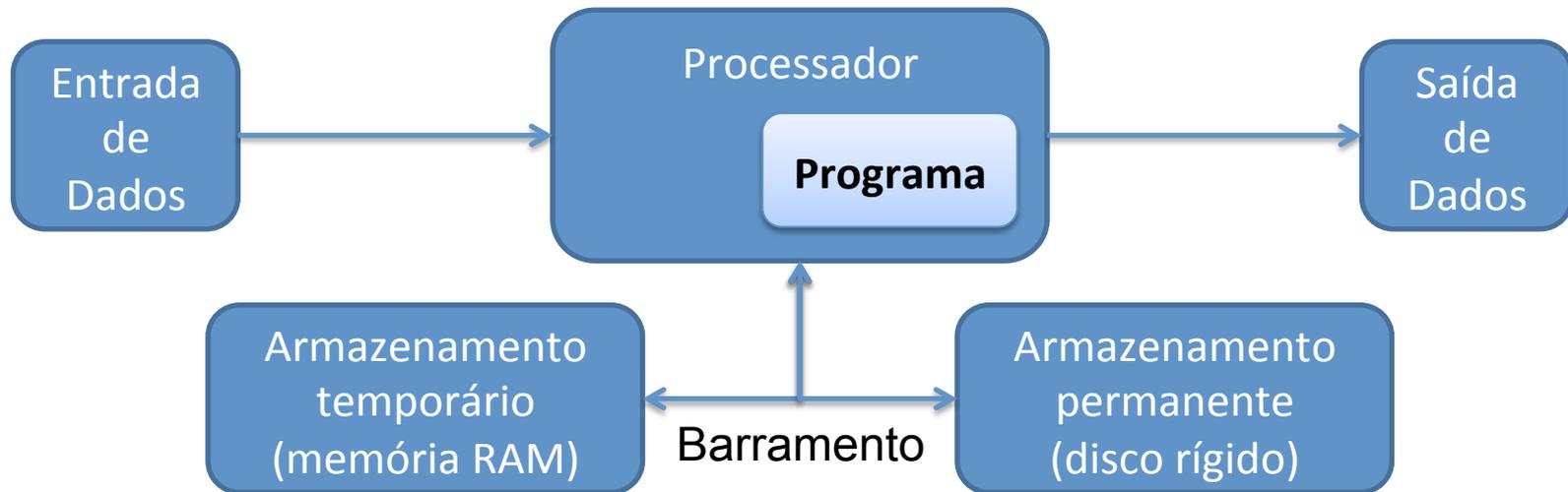
Escreva na caixa de saída

Secretária x Computador

- Secretária é a CPU do computador (quem executa as instruções)
- Instruções são os programas
- Escaninhos são as posições na memória RAM do computador
- Caixa de Entrada é o teclado
- Caixa de Saída é o monitor

- O boy no fim do dia esvazia o escaninho: Memória RAM do computador é volátil (apaga se o computador for desligado)

Arquitetura de um computador



Entrada	Saída	Armazenamento
Teclado	Vídeo	Memória
Mouse	Impressoras	Discos rígidos
Scanner	Auto-Falante	CD/DVD
Webcam		Pen drive

Pseudocódigo

- Forma genérica, mas sucinta, para escrever um algoritmo
- Fácil para um humano entender
- Fácil de ser codificada
- Voltando aos exemplos anteriores

```

Leia A
Leia B
SOMA ← A + B
Escreva SOMA

```

```

Leia A
Leia B
R ← A > B
Escreva R

```

Exercício

- Em relação ao pseudocódigo a seguir

```
Leia Valor
```

```
Leia Quantidade
```

```
Total ← Valor * Quantidade
```

```
Escreva Total
```

- Quais são os dados de entrada e saída?
- Quais linhas são somente de processamento?

Exercício

- Qual é a funcionalidade desse algoritmo? Execute para os valores 25 e 7.

Leia A

Leia B

$C \leftarrow 0$

Enquanto $A \geq B$ faça

$A \leftarrow A - B$

$C \leftarrow C + 1$

Escreva C

Escreva A

Exercícios

- Escreva o algoritmo em pseudocódigo para
 - Somar três números
 - Calcular a média de um aluno desta disciplina, sendo

$$\text{Média} = (\text{Prova}_1 + \text{Prova}_2 + \text{Grupo}) / 3$$

$$\text{Grupo} = (\text{Participação} + 2 \times \text{Trabalho}) / 3$$
 ou (se média das provas menor que 6,0)

$$\text{Média} = (\text{Prova}_1 + \text{Prova}_2) / 2$$
 - Calcular o peso ideal de uma pessoa, assumindo

$$\text{Homem: Peso} = (72,7 * \text{Altura}) - 58$$

$$\text{Mulher: Peso} = (62,1 * \text{Altura}) - 44,7$$

Exercício

- Escreva um algoritmo para separar o líquido de três garrafas com formatos diferentes em duas quantidades iguais, onde
 - Uma garrafa está cheia até a boca, com 8 litros
 - Uma está vazia, com capacidade de 5 litros
 - Uma está vazia, com capacidade de 3 litros

Exercício

- Escreva um algoritmo para descobrir a moeda falsa (mais leve) de um total de 5 moedas usando uma balança analítica
 - Dica: é possível resolver com somente duas pesagens
- Idem ao anterior, mas com um total de 27 moedas
 - Dica: é possível resolver com somente três pesagens



Referências

- Slides baseados no curso de C da Prof. Vanessa Braganholo
- Alguns exercícios extraídos do livro Furlan, M., Gomes, M., Soares, M., Concilio, R., 2005, “Algoritmos e Lógica de Programação”, Editora Thomson.

Introdução à Programação

Leonardo Gresta Paulino Murta
leomurta@ic.uff.br