

Algoritmos e Lógica de Programação

Prof. Me. Anderson E. Macedo Gonçalves



Aula 1: Introdução a conceitos de programação

UNIDADE 3 – Conceitos de programação



Objetivo da aula

1.

Ambiente (IDE)

Apresentação do Visual Studio Code.

2.

Compiladores

Abordar os compiladores para linguagem C.

3.

Realidade profissional

Aplicar exemplos da realidade profissional.

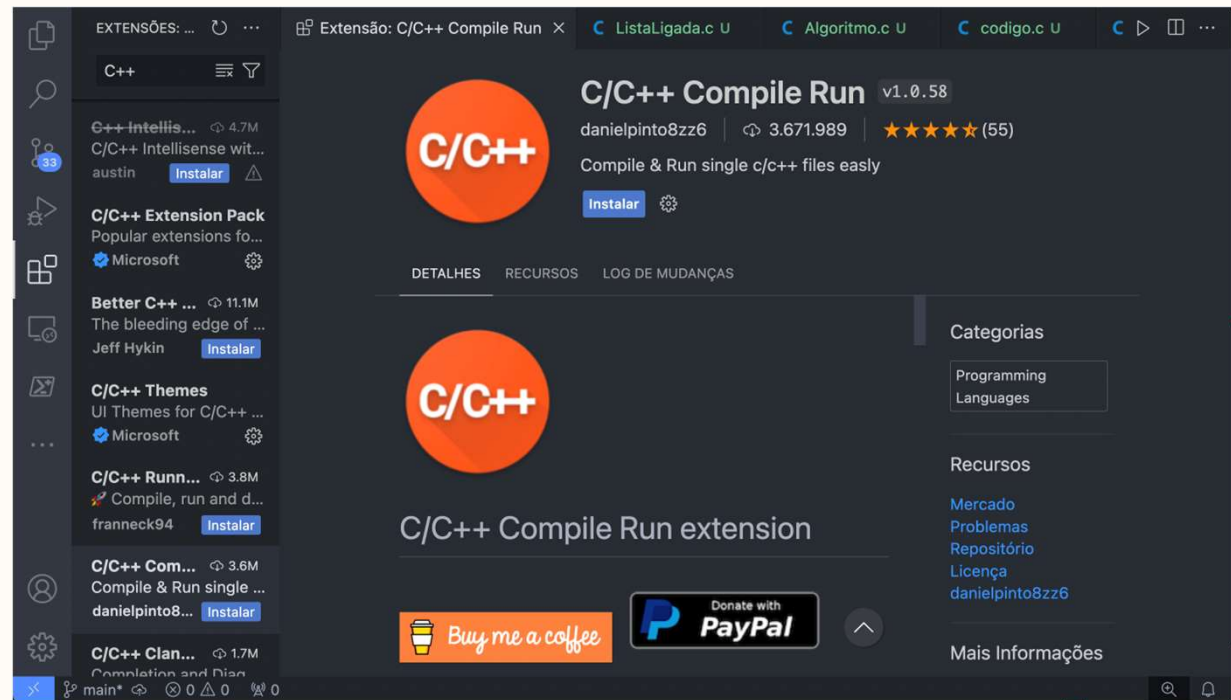
4.

Palavras-chave

Compiladores, interpretadores, programação.

Ambiente de Programação - (IDE)

O ambiente definido para a disciplina é o Visual Studio Code, para linguagem "C" conhecido como: **"VS Code"**.



Fonte: captura de tela do VS Code.

Outros ambientes

A escolha do ambiente e ferramentas, vai depender das preferências e requisitos do projeto.
Outros ambientes:

Code::Blocks

Atom

Sublime

Dev-C ++

Fonte: elaborada pelo autor.

Compiladores

Os compiladores traduzem o código-fonte escrito pelo programador em linguagem de máquina, tornando-o executável.

Traduz o fonte (.c) em um arquivo objeto (.o)

Liga-se o arquivo (.o) para formar o (.exe) final

O GCC (GNU Compiler Collection) é um compilador para a linguagem C

Fonte: elaborada pelo autor.

Interpretadores

Ao contrário dos compiladores, os interpretadores executam o código fonte linha por linha, sem gerar um arquivo executável separado. Exemplo de linguagens interpretadas:



Fonte: elaborada pelo autor.

Realidade Profissional



Revisando

1.

Ambiente (IDE)

Apresentação do Visual Studio Code.

2.

Compiladores

Abordar os compiladores para linguagem C.

3.

Realidade profissional

Aplicar exemplos da realidade profissional.

4.

Palavras-chave

Compiladores, interpretadores, programação.