



INFORMÁTICA 7º ANO

Semana 32º

Professora: Adriana Soares

Aluno(a) _____

Leia e responda da página 93 à 95 (Foto abaixo para quem não tem apostila)

Padrões de comportamento são demonstrados na informática através de algoritmos. Um algoritmo define portanto um determinado padrão de comportamento, de uma pessoa por exemplo.

Afinal, um algoritmo para fazer um bolo pode variar de pessoa para pessoa, pois cada um tem seu jeito e seus ingredientes para fazer um bolo.

Além disso, muitos roteiros nossos, que realizamos durante o dia, sofrem variações. Por exemplo, quando vamos para a escola existem muitas variações :

- 1) Pode estar frio ou calor, e isto interferirá na roupa que vamos escolher.
- 2) Podemos pegar uma carona com nossos pais, mas se eles precisaram sair mais cedo, vamos ter que ir sozinhos, de transporte escolar ou de ônibus.
- 3) Podemos levar dinheiro para comprar lanche na escola ou levar um lanche de casa.

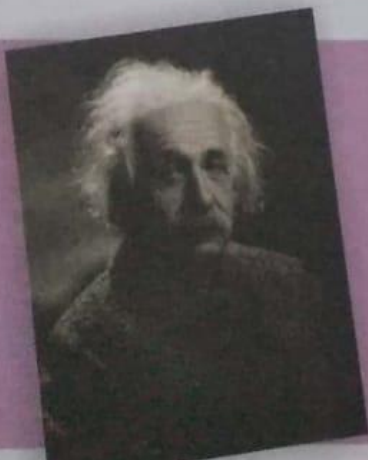
Isso significa que em nossas rotinas tomamos decisões. E se tomamos decisões em nossas rotinas, quando um dia fomos programar um computador, teremos que igualmente ensina-lo a tomar decisões.

O comando que utilizamos para isso é o comando SE.

Veja como funciona :

Se estiver calor
ENTÃO
Colocar apenas a camisa da escola
SENÃO
Colocar a camiseta da escola
Colocar um agasalho
FIM SE

Se nota da prova maior que 7
ENTÃO
Tudo bem. Passei!
SENÃO
Estudar mais
FIM SE



Um raciocínio lógico leva você de A a B.
A imaginação leva você a qualquer lugar que
você quiser.

(Albert Einstein)



Atividade

Monte estruturas SE para as seguintes tomadas de decisões que você precisa realizar em suas rotinas, em seus padrões de comportamento estabelecidos.

1) Quando você pega um guarda-chuva.

| |
|--|
| |
| |
| |

2) Quando você pega ônibus ou vai a pé.

| |
|--|
| |
| |
| |

3) Quando você joga vídeo game ou assisti um filme.

| |
|--|
| |
| |
| |

4) Quando você vai escolher uma cor de camisa.

| |
|--|
| |
| |
| |

