

MC-102 — Aula 01

Introdução à Programação de Computadores

Eduardo C. Xavier

Instituto de Computação – Unicamp

2020

Roteiro

- 1 O que vamos aprender neste curso
- 2 Hardware e Software
- 3 Organização de um ambiente computacional
- 4 Algoritmos
- 5 Um pouco de história
- 6 A linguagem Python
- 7 Relembrando

O que vamos aprender neste curso

- Neste curso vocês aprenderão como usar um computador para resolver problemas.
- (a) Definiremos um problema a ser resolvido, (b) descreveremos uma solução imperativa e (c) implementaremos esta solução criando um programa.
- Uma solução imperativa descreve uma sequência de comandos e passos que devem ser executados para se resolver um problema.
- Uma solução imperativa para um determinado problema é conhecida como **algoritmo** para se resolver o problema.

O que vamos aprender neste curso

- Suponha o problema de se encontrar a raiz quadrada de x .
- Abaixo temos uma solução imperativa (algoritmo) para encontrar \sqrt{x} de forma aproximada:
 - 1 Comece com uma solução inicial r (exemplo $x/2$)
 - 2 Enquanto r^2 não for próximo o suficiente de x faça
 - ★ calcule novo r como $\frac{(r+x/r)}{2}$
- Este algoritmo usa o conhecido método de Newton e pode ser demonstrado que converge para a raiz de x .

O que vamos aprender neste curso

Algoritmo:

- 1 Comece com uma solução inicial r (exemplo $x/2$)
- 2 Enquanto r^2 não for próximo o suficiente de x faça
 - ▶ calcule novo r como $\frac{(r+x/r)}{2}$

Definimos que r^2 está próximo de x quando $|r^2 - x| < 0.1$.

Exemplo: raiz quadrada de 9:

- 1 $r = 4.5$, mas $r^2 = 20.25$ não está próximo de x , então atualizamos $r = (r + x/r)/2 = (4.5 + 9/4.5)/2 = 3.25$
- 2 $r = 3.25$, mas $r^2 = 10.56$ não está próximo de x , então atualizamos $r = (3.25 + 9/3.25)/2 = 3.0096$
- 3 $r = 3.0096$ e $r^2 = 9.057$ estando próximo de x , portanto finalizamos o processo.

Achamos a solução aproximada 3.0096.

O que vamos aprender neste curso

- Aprenderemos principalmente a criar algoritmos para resolver pequenos problemas.
- Um algoritmo pode ser descrito de várias formas, dentre elas, em português como vimos, ou em uma linguagem de programação.
- Neste curso também aprenderemos a **implementar** um algoritmo em uma linguagem de programação específica que é a linguagem Python.
- A vantagem de se implementar um algoritmo em uma linguagem de programação é que podemos a partir daí, criar um programa que usa o computador para resolver o problema.

O que será necessário

- Você deverá ter acesso a um computador onde o Python 3 esteja instalado.
- Pode-se instalar Python baixando a versão para o seu sistema operacional favorito em <https://www.python.org/>.
- Para escrever um algoritmo em Python, utilizamos um **editor de texto** simples como *emacs*, *sublime*, *kyle* etc.
- Pode-se usar um compilador e editor online como <https://repl.it/languages/python3>.

O que será necessário

- Como um desenvolvedor será muito importante você encontrar soluções para problemas técnicos.

Technical Sophistication: A capacidade de resolver problemas técnicos.

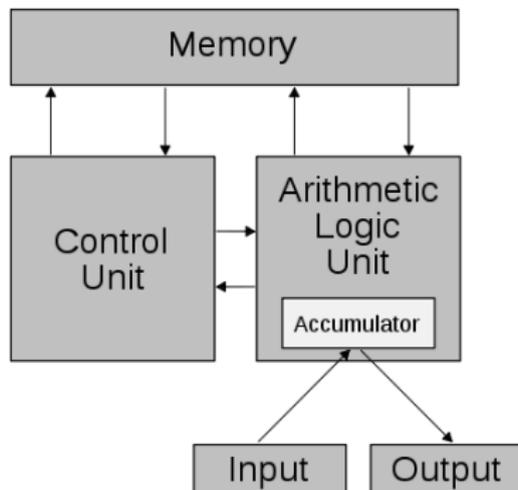
- Uma parte importante da construção da sua *Sofisticação Técnica* é buscar por informações na Web sobre problemas técnicos, como exemplo, problemas de instalação do Python.
- Aprendam a usar o google!!

O que é um computador?

- Um computador é uma máquina que, a partir de uma entrada, realiza um número muito grande de cálculos matemáticos e lógicos, gerando uma saída.
- Os computadores fazem isto muito bem e muito rápido. Computadores modernos fazem centenas de milhares de cálculos por segundo.
- **Exemplo:** Enquanto leio esta frase um computador típico executou mais de 1 Bilhão de instruções.

Hardware e dispositivos

- Usualmente chamamos de **Hardware** todos os dispositivos físicos que compõem um computador, como CPU, Disco Rígido, Memória, etc.
- Estes dispositivos seguem uma organização básica como na figura (Arq. de Von Neumann).



Hardware e dispositivos

Todo o hardware opera com sinais digitais: sem energia e com energia. Normalmente usamos valores 0 e 1 para representar isto.

- Chamamos estes sinais de **Bit** → Valores 0 ou 1.
- Chamamos de **Byte** → um agrupamento de 8 bits.
- Todas as informações armazenadas no computador são representadas por números 0s e 1s. Informações como letras, símbolos, imagens, programas são todas vários 0s e 1s.

Software

Softwares são os programas que executam tarefas utilizando o hardware de um computador.

- Os softwares são compostos por um conjunto de instruções que operam o hardware.
- Temos abaixo, por exemplo, três instruções para um computador de 32 bits.
- Um software é composto por milhares de instruções deste tipo.

```
0100 0010 0011 0101 0101 0100 0011 0110
0100 1110 1100 1100 1001 0110 0110 1000
0000 0101 1111 1110 1101 0011 0000 1100
```

Organização básica de um ambiente computacional

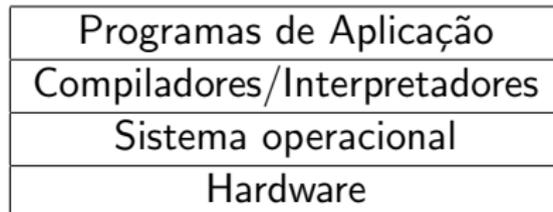
- Um ambiente computacional é organizado como uma pilha, onde cada item da pilha realiza tarefas bem específicas.
- Itens acima na pilha fazem uso de soluções propostas pelos itens abaixo.

Programas de Aplicação
Compiladores/Interpretadores
Sistema operacional
Hardware

Organização básica de um ambiente computacional

Programas de Aplicação.

- Como usuários, interagimos com os programas de aplicação.
- Neste curso iremos descer nesta hierarquia, para construirmos novos programas de aplicação.
- Para construir novos programas podemos escrever diretamente códigos digitais que serão executados por um computador.
- Mas usaremos uma linguagem de programação específica e um interpretador para executar o nosso programa.



Organização básica de um ambiente computacional

Compiladores/Interpretadores e Linguagens de Programação.

- Uma **linguagem de programação** é um conjunto de comandos que são mais “próximos” da linguagem humana do que os sinais digitais.
- Neste curso usaremos a *linguagem de programação Python*.

Organização básica de um ambiente computacional

Compiladores/Interpretadores e Linguagens de Programação.

- Podemos classificar as linguagens de programação em dois tipos: **compiladas** e **interpretadas**.
- Uma linguagem compilada, como C, usa um **compilador** para transformar o código em C para um programa executável.
- O compilador realiza esta tarefa juntamente com um **assembler**.
- Somente depois de se compilar o programa e que pode-se executá-lo.

```
for(i=0; i< 10; i++)      loop:  add c, a, b          0100 0010 0011 0101 0101 0100
    c = a+b;              add i, i, 1         0110 0110 0111 0101 0101 0100
                           bnq i, 10, loop  1111 0000 0111 0101 0101 0100
```

Organização básica de um ambiente computacional

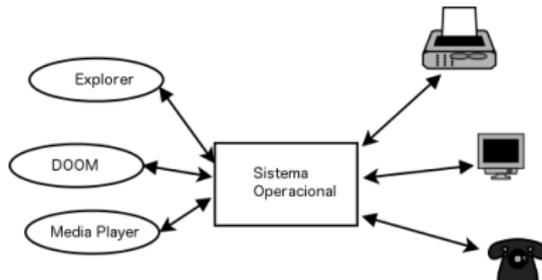
Compiladores/Interpretadores e Linguagens de Programação.

- Python é uma linguagem interpretada, e portanto um **interpretador** lê os comandos da linguagem e os executa diretamente transformando os comandos em linguagem de máquina.

Organização básica de um ambiente computacional

Sistema Operacional.

- Os programas possuem instruções que são executadas no hardware.
- Mas o acesso ao hardware, como disco rígido, memória, processador, é controlado por um software especial conhecido como **sistema operacional**.
- O sistema operacional é o responsável pelo controle do hardware, incluindo segurança, gerenciamento de memória, dentre outros.
- Exemplos de sistema operacionais: *Windows, OS X, Linux, Android, iOS.*



Algoritmos

Antes de criarmos um programa para resolver um determinado problema, devemos ser capazes de especificar um algoritmo para resolver o problema.

- Algoritmo: Seqüência de passos, precisos e bem definidos, para a realização de uma tarefa ou resolução de um problema.
- Algoritmos podem ser especificados de várias formas, inclusive em português.

Exemplo de algoritmo

Como ordenar as cartas de um baralho?

De algoritmos a programas

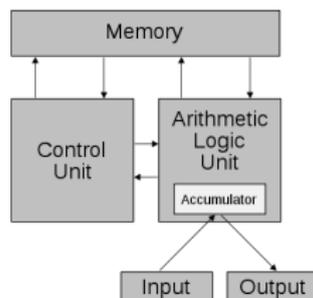
- Depois de criarmos um algoritmo, podemos especificar este em uma linguagem de programação.
- Usaremos a linguagem Python para descrever os algoritmos.
- O programa em python será executado diretamente invocando-se o interpretador python para executar o programa.

Um pouco de história

- Os primeiros computadores eram do tipo **programas-fixos**. Isto significa que cada computador era desenvolvido para resolver um problema específico, como cálculos de projéteis durante a Segunda Guerra.
- Desta forma, o programa era diretamente gravado como parte do hardware do computador e não podia ser alterado.

Um pouco de história

- A arquitetura de Von Neumann foi um marco importante pois trouxe a ideia de um **computador com programa armazenado**, ou seja, a ideia de que os computadores deveriam ter um conjunto pré-determinado de instruções que o operavam, e que os programas fossem construídos utilizando-se tais instruções. Haveria uma memória para armazenar tanto o programa quanto os dados necessários.
- Com isso foi criado os computadores de uso geral, pois eles podem ser **programados** para resolver os mais diversos tipos de problemas.



Um pouco de história

- Bem antes do surgimento dos primeiros computadores de uso geral, Alan Turing descreveu matematicamente um computador hipotético chamado **Máquina de Turing**, que serviu para formalizar os conceitos de algoritmos e o que é computável.
- Os computadores atuais são **Turing equivalentes**: tudo que pode ser computado por eles pode ser computado por uma máquina de Turing e vice-versa.

Um pouco de história

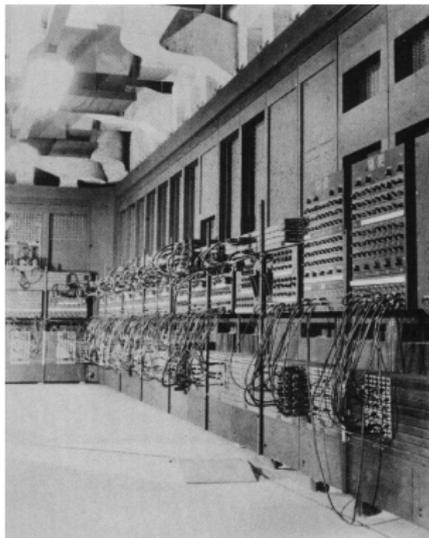
- Apesar de computadores serem muito poderosos, Turing mostrou que existem problemas que não podem ser resolvidos por uma Máquina de Turing (e por consequência nenhum computador).
- Um destes problemas é o conhecido **problema da parada**: dado um programa de computador, você deve criar um algoritmo que decide se o programa de computador encerra ou nunca para.
- Turing mostrou ser impossível a criação de uma Máquina de Turing para este problema.
- Outro exemplo: Encontrar uma raiz inteira de um polinômio inteiro de múltiplas variáveis, ou determinar que uma não existe.

$$10x^5yz + 2y^5x^2z - xyz$$

Um pouco de história

Os primórdios da programação: programação em código absoluto ou binário (apenas 0s e 1s).

ENIAC



ENIAC foi um dos primeiros computadores de uso geral.

Um pouco de história

Uma melhoria: A Linguagem Assembly.

- Cria-se uma linguagem de baixo nível (Linguagem Assembly) para representar as instruções em código binário.
- Um programa, chamado montador ou assembler, faz a transformação em código absoluto.

```
LOOP:  MOV A, 3  
       INC A  
       JMP LOOP
```

Um pouco de história

Uma brilhante idéia: Criação de linguagens de alto nível e compiladores/interpretadores para estas.

- Mais distantes da máquina e mais próximas de linguagens naturais (inglês, português, etc.).
- Mesmo mais compreensíveis, elas não são ambíguas.
- Um compilador/interpretador as transforma em código executável.

Exemplos de linguagens

- C
- Python
- Java

Primeiro programa em Python

Um programa em Python é um arquivo texto, contendo declarações e operações da linguagem. Isto é chamado de *código fonte*.

```
print('Ola turma de MC102!!')
```

Você pode salvar este arquivo como hello.py.

Como executar este programa

- Para executar este programa basta abrir um *terminal* e escrever:

```
$ python hello.py  
Ola turma de MC102!
```

Relembrando

- Algoritmos.
- Implementação em uma Linguagem de Programação.
- Hardware e Software.
- Pilha de um ambiente computacional: Programas de Aplicações, Compilador/Interpretador, Sistema Operacional, Hardware.
- Código Binário, Assembly, Linguagem de Alto Nível.