CURSO PYTHON

AULA 04- CRIANDO UM PROJETO

Distribuição Gratuita
Venda proibida

Elaborado por:
Matheus Silva
Arthur Felipe

ETAPAS IMPORTANTES

- ANOTAR O PROJETO;
- ESPECIFICAR AS FUNCIONALIDADES(O QUE VAI “FAZER”?”);
- ELABORAR UM “ESBOÇO” DE COMO O PROJETO IRÁ FUNCIONAR;
- COMEÇAR A PROGRAMAR.

PENSANDO NO PROJETO

- LEVAR EM CONSIDERAÇÃO QUE NA MAIORIA DAS VEZES PROGRAMAR É UM MEIO DE RESOLVER PROBLEMAS:

  - QUAL É O PROBLEMA ?
  - EXISTE UM EXEMPLO DE COMO RESOLVER?
  - É POSSÍVEL RESOLVER O PROBLEMA?

- SE POSSÍVEL, ANOTAR UM EXEMPLO DE USO OU DO QUE O CLIENTE DESEJA.

ANOTAR FUNCIONALIDADES

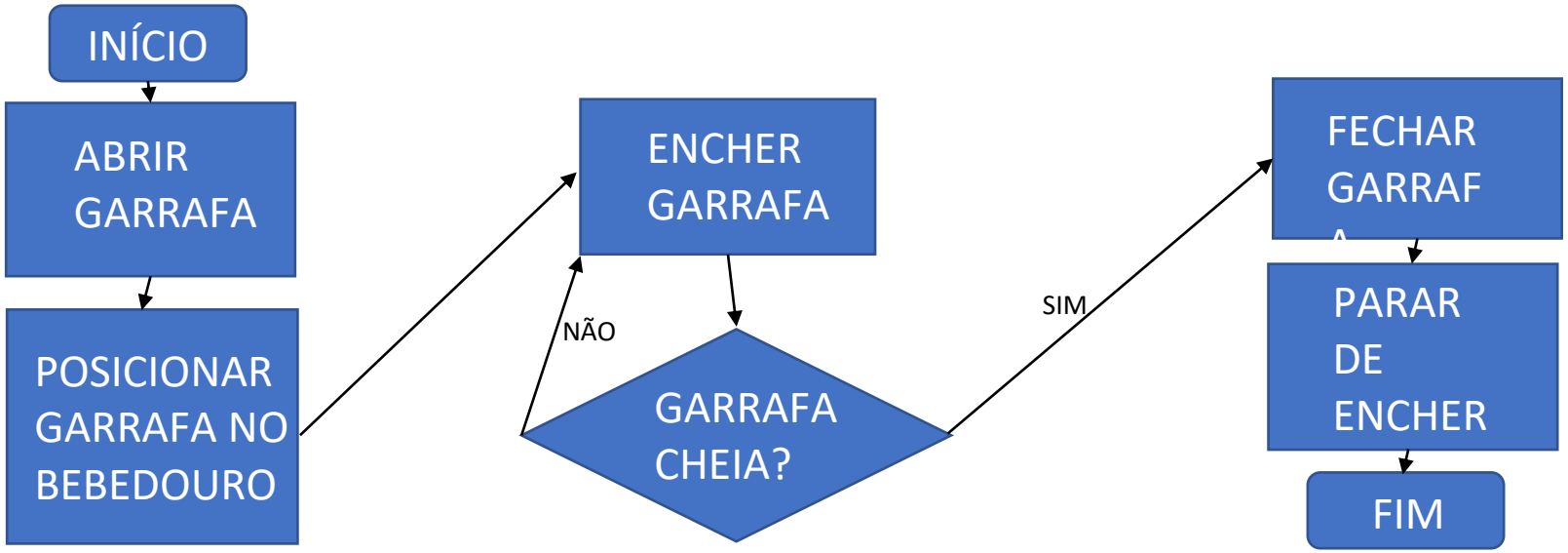
- NESSA ETAPA, É IMPORTANTE ANOTAR TUDO O QUE O PROGRAMA DEVERÁ RESOLVER E EXECUTAR DE FORMA MAIS ESPECÍFICA;
- EXEMPLO: UMA CALCULADORA(EXECUTAR CONTAS MATEMÁTICAS) QUE FAZ SOMA, MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO.
- COM ESSAS ANOTAÇÕES, VOCÊ TERÁ UM CAMINHO MAIS CLARO A SER SEGUIDO.

ESBOÇO DO PROJETO

- EXISTEM DIVERSAS FORMAS DE CRIAR UM ESBOÇO DO PROJETO
- A MAIS COMUM SE CHAMA ***FLUXOGRAMA***

  - UM ESQUEMA QUE USA FIGURAS E LINHAS PARA REPRESENTRAR COMO O CÓDIGO IRÁ RODAR.

FLUXOGRAMA – ENCHER GARRAFINHA:



DESAFIO

- Entrar no link do Google Collab disponibilizado para analisar os códigos e “otimizá-los”, utilizando laços de repetição.
- LINK: <https://colab.research.google.com/drive/1hgv_dcZMlYS2yEfLlCcUC0cikQsSSKpf?usp=sharing>