



Aula 3: Fluxogramas e Condicionais

O que é um Fluxograma?

Enquanto o Algoritmo é uma lista escrita de cima para baixo, o Fluxograma é um desenho que mostra visualmente por onde a informação passa. Ele ajuda o programador a prever todos os problemas antes mesmo de começar a digitar.

O Dicionário de Formas



→ OVAL (Início e Fim):

É o ponto de partida e o ponto de chegada. Nenhum mapa faz sentido sem saber onde começa!



→ RETÂNGULO (Ação):

Representa algo que deve ser feito. Uma ordem direta. (Exemplo: Enviar mensagem, Somar 1 + 1, Abrir a Porta, etc.)



→ LOSANGO (Decisão):

Dentro dele, sempre fazemos uma pergunta que só pode ser respondida com SIM ou NÃO. É aqui que o caminho se divide.

O Coração da Lógica: SE e SENÃO

Os computadores usam uma estrutura chamada **Condiciona**l. Funciona como um segurança na porta de uma festa:

- **SE:** É a condição que você quer testar.
 - Exemplo: **SE** o usuário digitou a senha correta...
- **ENTÃO:** É o caminho do SIM.
 - Exemplo: **ENTÃO** desbloqueie o celular.
- **SENÃO:** É o plano B, o caminho do NÃO. O que o robô deve fazer se a condição não for atendida?
 - Exemplo: **SENÃO** (se a senha estiver errada), mostre uma mensagem de erro.

Exemplo Visual: "A Missão do Guarda-Chuva"

