

# Programação Estruturada

Organização de um ambiente computacional

---

Professores Emílio Francesquini e Carla Negri Lintzmayer

2018.Q3

Centro de Matemática, Computação e Cognição  
Universidade Federal do ABC



# Hardware e software

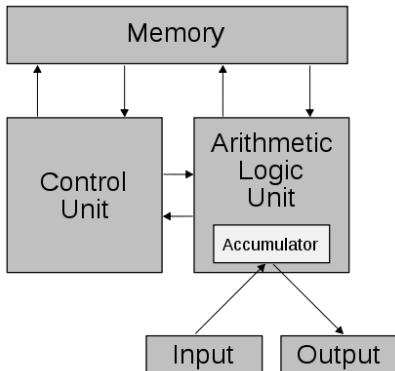
---

# O que é um computador?

- Aquele que faz cálculos
- É uma máquina que, a partir de uma entrada, realiza um número muito grande de cálculos matemáticos e lógicos, gerando uma saída

## Hardware e dispositivos

- **Hardware** são todos os dispositivos físicos que compõem um computador, como CPU, disco rígido, memória, etc.
- Seguem uma organização básica como na figura (Arq. de Von Neumann)



Virtualmente todos os computadores atuais são digitais e operam com dois sinais: sem energia (0) e com energia (1)

- 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 (letras, símbolos, imagens, programas, etc.)

- **Softwares** são os programas que executam tarefas utilizando o hardware de um computador
- 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 de um ambiente computacional**

---

# Organização básica de um ambiente computacional

Programas de Aplicação
Compiladores
Sistema operacional
Hardware

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



# Organização básica de um ambiente computacional

<b>Programas de Aplicação</b>
Compiladores
Sistema operacional
Hardware

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

# Organização básica de um ambiente computacional



- Um **compilador** é um programa que lê um código de uma linguagem de programação e o transforma em um programa executável
- Ele realiza esta tarefa juntamente com um **assembler**

# Primeiro programa: Hello World!

---

```
1  #include <stdio.h>
2
3  int main() {
4      printf("Hello world!\n");
5      return 0;
6  }
```

---

## Primeiro programa: Hello World!

```
global  _main
extern  _printf

section .text
_main:
    push    message
    call    _printf
    add     esp, 4
    ret
message:
    db     'Hello, World', 10, 0
```

# Primeiro programa: Hello World!

---

```
1  b8    21 0a 00 00
2  a3    0c 10 00 06
3  b8    6f 72 6c 64
4  a3    08 10 00 06
5  b8    6f 2c 20 57
6  a3    04 10 00 06
7  b8    48 65 6c 6c
8  a3    00 10 00 06
9  b9    00 10 00 06
10 ba    10 00 00 00
11 bb    01 00 00 00
12 b8    04 00 00 00
13 cd    80
14 b8    01 00 00 00
15 cd    80
```

---

# Organização básica de um ambiente computacional

Programas de Aplicação
Compiladores
<b>Sistema operacional</b>
Hardware

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