
Class{

Julho/2021

main () {

Realidade Inventada?

Realidade Virtual e Aumentada.

Os paradoxos dessas tecnologias e como
Nosso dia-a-dia será impactado.

Pag5

#include <entrevista>

Sérgio Portari

Professor

da Faculdade Barretos

Pag35

RUN>>FILE

Juntos como um Time

Evolução de certas Tecnologias

No mundo dos negócios

Pag10

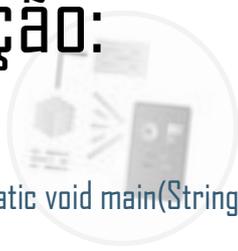
Do {Entretenimento }

Especial de Férias

com dicas em dobro de
Filmes e livros

Pag13

Nesta Edição:



0

`public static void main(String[] args){`

CAPA

REALIDADE INVENTADA? PG.5

1

RUN FILE

JUNTOS COMO UM TIME PG.10



2

Do {Entretenimento}

DICA DE LIVROS

PG.13



3

Do {Entretenimento}

DICA DE FILME

PG.15

4

Do {Entretenimento}

DICA DE GAME

PG.18

5

`FILE>>OPEN`

INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR

PG.20

Import JAVA

A CONTA, POR FAVOR PG.23

6

R<- É Bom?

R PG.28

7

FUN COLLAB

MEMES & HISTÓRIAS ENGRAÇADAS

PG.33

8

#include

< ENTREVISTA >

SÉRGIO PORTARI

PG.35

9



DE : Patrick

PARA: VOCÊS @leitores.com



ASSUNTO: A REALIDADE DE ESCOLHAS.

Olá,

Quando eu era criança, me lembro bem de como nomeava todos os meus brinquedos, de como imaginava um mundo onde os dragões que enfrentava eram diferentes do que às vezes enfrento. Acho fantástico como a tecnologia mudou a maneira de interagirmos com o mundo, criando pontes e acessos das mais diferentes maneiras. Identificar e nomear os problemas com a ajuda certa pode ser mais fácil agora. Vivemos uma realidade aumentada e dinâmica, onde o tempo é contado em milésimos de segundos. Nesse contexto, as vezes é necessário olhar para trás de outra maneira.

Muitos podem estar se perguntando por exemplo se o atual formato de nossa revista em *PDF* não é algo ultrapassado? Particularmente, eu acredito que não! A escolha e a maneira de aprendizado são muito pessoais. Em formato parecido com o de uma revista física é possível focar em determinados assuntos, sem nos perder com a enxurrada de informações que um site de busca, por exemplo, possa nos submeter. Dessa maneira, também é possível ter todo o conteúdo de uma vez. Futuramente, quando disponibilizarmos um *website* temos a intenção de ter um campo para download, assim, você escolhe a maneira de consumir o conteúdo. Escolhas! Seremos sempre submetidos a elas, tal como eu quando era criança decidindo como se chamaria meu carrinho ou qual desenho eu assistiria. A sua realidade depende de decisões e a tecnologia está aí para ajudá-lo, seja "aumentando" ou "virtualizando".

Por fim, gostaria de agradecer a todos pelos feedbacks sinceros. Isso nos mostra como fizemos a escolha certa, o que aumenta a vontade de continuar a escrever de uma maneira simples e descomplicada sobre esse universo de T.I. Aproveitem as férias e espero revê-los no próximo semestre!

Obs: Colocamos mais dicas de entretenimento nessa edição.



Boa leitura!

att,

Patrick Cuervo Rinzo.



```
public static void main(String[]args){
```

CAPA

Realidade Inventada?





▶ Você tem duas opções:

A pílula azul, você toma vai para casa esquece o dia, acorda e acredita no que quiser acreditar.

A pílula vermelha, você toma e vai para um mundo completamente diferente, para o país das maravilhas e pode descobrir até onde a toca do coelho vai dar.

Esse diálogo de cena é uma das mais icônicas no cinema, nele é oferecido para Neo nosso herói em Matrix a oportunidade de conhecer a verdade ou permanecer sem conhecê-la. Baseada em um argumento filosófico popular as pílulas representam, abraçar a dor e aprender com ela ou aceitar uma ignorância que te afaga e te conforta.

Quando foi lançado em 1999, foi um ápice, devido a tecnologia e o enredo empolgante. O filme mostraria o que estaria por vir em termos de efeitos especiais durante os próximos anos. De lá para cá, foram produções fantásticas dentre elas a de maior bilheteria da história do cinema, Avatar.

Em comum, ambos transportam os protagonistas para um mundo virtual,

onde eles são transformados por aquela realidade, a realidade virtual. Essa tecnologia cria e insere o individuo em um mundo completamente diferente, para isso é necessário criar meios para essa inserção, geralmente, um par de óculos, capacetes e bem, no caso do Neo, uma pílula.

Porém existe uma outra tecnologia, conhecida como realidade aumentada, que como o nome já diz, visa aumentar, acrescentar coisas no “mundo real. Esse termo surgiu por volta 1992 com o cientista pesquisador Thomas P.Caudelli, durante o desenvolvimento do Boeing 747, no entanto, o RA veio se tornar popular só anos depois, exatamente em 2016 com o surgimento do Pokémon Go, um jogo aonde se pode caçar, colecionar e até duelar com uma espécie de “bichinho de estimação virtual”, que são inseridos utilizando-se de geolocalização. Esse game ajudou a popularizar essa tecnologia, mas a verdade é que ela já vinha sendo testada em alguns outros setores. ▶▶



Na saúde, existe a fantástica tecnologia *Hololens* da Microsoft que permite aos médicos se conectarem e serem auxiliados por outros especialistas durante as cirurgias. No ramo imobiliário temos ótimos exemplos, como fazer um tour virtual pelo imóvel sem sair de casa, tudo pelo celular. Um outro exemplo bastante comum, são os famosos filtros do *Snapchat* e *Instagram*, o qual insere elementos como orelhas de cachorros, rostos engraçados, onomatopeias e até cirurgias plásticas instantâneas, o que gerou polêmica e um grande debate sobre o limite de uso saudável desses filtros.

Existe essa preocupação por parte de alguns e um certo receio, de deixarmos que essa virtualização nos afaste do que é real mesmo, principalmente relações. Uma preocupação até certo ponto pertinente pois somos seres gregários e necessitamos de conexões relacionadas a presença física, um abraço,

um beijo, mesmo que em tempos de pandemia como os que estamos vivendo, isso tenha se tornado mais cauteloso. Quando somos privados dessa necessidade surgem doenças muitas vezes ditas silenciosas como a depressão, que é algo como a falta de conexão com o seu próprio eu.

Não é à toa que tem se discutido o termo sociedade 5.0, que une elementos da Sociedade 4.0 e que foca o desenvolvimento da tecnologia com o propósito de tão somente auxiliar o ser humano. É assim que o mundo digital deve caminhar, como uma poderosa aliada em que ao invés de afastar nos aproxima, ajuda a curar e a facilitar o trabalho de médicos, professores e diversos outros profissionais, aumentando a chance de reposta a problemas complexos. Criar e inventar uma realidade às vezes se faz necessário, porém como tudo nessa vida o fator responsabilidade, nunca nos deve faltar. ■

Patrick C. Rinzo



CURIOSIDADES DA REALIDADE AUMENTADA



Depois de ler um pouco sobre a realidade aumentada e o que é essa tecnologia que só está crescendo, vamos mostrar algumas curiosidades do dia a dia que talvez vocês não saibam, mas a realidade aumentada está presente! Vale lembrar que, a realidade aumentada é uma tecnologia que torna possível a interação entre o mundo real e o virtual

Agora, e no nosso dia a dia? Qual seria a nossa famosa pílula que leva para o mundo virtual sem sair do real?

Para responder essa pergunta primeiro temos que falar um pouco sobre como surgiu a RA, que por incrível que pareça veio das famosas etiquetas. Todo produto que compramos em uma loja tem o famoso código de barras, certo? Se eu falar para vocês que a realidade aumentada, essa que nos leva para um mundo virtual, começou com a leitura por meio dos códigos, vocês acreditam? Se sua resposta for não, errou! Chegou a um ponto que só os códigos de barras não estavam conseguindo carregar todas as informações necessárias que as

pessoas desejavam de um produto. Para resolver essa questão, foram criados os códigos 2D, ou seja, códigos bidimensionais que são responsáveis pela possibilidade de projetar objetos virtuais no mundo real. Loucura, não é mesmo? Uma simples etiqueta gerou uma revolução tecnológica, que só cresce de ano a ano. Dito isso, a realidade aumentada está mais dentro das nossas vidas do que imaginamos e para provar isso tenho mais curiosidades para vocês!

Por conta da Covid-19 o contato entre as pessoas ficou inexistente. Muitas cidades ficaram completamente isoladas, e o toque entre indivíduos passou a ser virtual. Graças a tecnologia o mundo não parou de funcionar! Tente imaginar uma pandemia sem a tecnologia, difícil não? Para começar, a tecnologia possibilitou a elaboração de uma vacina em apenas 6 meses, sendo que o “normal” para chegar à eficiência são anos, trouxe também o novo modo de trabalho para muitos que ainda não haviam experimentado e foram obrigados a fazer, o Home Office. Para estudantes, a única maneira foi o estudo online

em suas casas e na sociedade muitas outras mudanças. Entretanto, as maiores inovações da tecnologia durante a pandemia não foram apenas no contexto social, foi, principalmente, na área da saúde.

Na saúde, a realidade aumentada ganhou espaço na telemedicina para inúmeras aplicações clínicas em plena pandemia, pois proporcionou aos profissionais da saúde, a possibilidade de observar, analisar e instruir a distância atendimentos médicos até mesmo para pacientes do outro lado do planeta. Além disso, a realidade aumentada está presente na neurologia possibilitando obter as de imagens virtuais do cérebro para que os médicos consigam detectar facilmente tumores ou aneurismas.

Para estudantes de medicina, a realidade aumentada está sendo aplicada especialmente para o ensino de anatomia. Ao invés de treinarem suas técnicas ou ter um ensino totalmente teórico, com a realidade aumentada, estuda-se de uma forma mais eficiente, pois com o mundo virtual criado os iniciantes conseguem simular cirurgia sem um paciente usando apenas a realidade aumentada.

Agora, respondendo à pergunta acima, mesmo sabendo que já sabem a resposta, a nossa pílula que nos leva para ambientes virtuais sem sair do real é a inovação tecnológica que trouxe consigo os aparelhos celulares e demais meios digitais que encontramos RA e RV presentes cada vez mais em nossas vidas! E a pandemia, só demonstrou um pouco mais disso!

Yumi A. Kavaguti





JUNTOS

COMO UM

TIME



▶ Com a leitura da revista anterior você, leitor, já sabe o que significa TI e o que está dentro dela, o sistema de informação. Além disso, trabalhamos, sucintamente, sobre a importância da tecnologia da informação nas empresas e no cotidiano da sociedade. Nesse sentido, vamos aprofundar no assunto e desenvolver com a realidade aumentada.

Primeiramente, vale lembrar que cerca de 80% das empresas atuais possuem contato com a tecnologia, pois ela traz oportunidades de encontrar novos modelos de negócios, gera valor nos orçamentos e faz uma análise imersiva de dados, ou seja, facilita o trabalho das empresas em diversos setores como, por exemplo, o setor financeiro.

Agora, qual a ligação entre a tecnologia da informação nas empresas e a realidade aumentada?

As primeiras tecnologias surgiram no meio da Revolução Industrial. No início, tratava-se apenas de inovações práticas e novos conhecimentos entre profissões, como: ferreiro, mecânico, engenheiro e entre outros. Com o passar dos anos,

foram acontecendo diversas evoluções tecnológicas e surgindo meios mais fáceis de trabalho. Um exemplo de inovação e evolução são os *smart phones*.

As pesquisas para fazer um telefone móvel começou na década de 1970. Entretanto, só na década de 1980 surgiu o Dynatac 8000X com muitos problemas e um alto custo. Foi a partir da década de 90, que surgiram os aparelhos móveis, como o StarTac, com um melhor desempenho. No início de 2000, os modelos já eram padronizados e com melhores funcionalidades. Em 2007, surgiu o Iphone com um modelo inovador que revolucionou a história dos telefones móveis. Além disso, vale destacar, que os aparelhos ganharam novas funcionalidades. No início dos anos 2000, foram adicionados câmeras fotográficas, o acesso a internet e outros aplicativos. e o Iphone se destacou com uma maior possibilidade de interação e tela touchscreen (sem toque). ▶▶



Assim, da mesma forma que a tecnologia foi evoluindo com o passar dos anos, a realidade aumentada também. A única diferença, é que a geração que usa a RA só está começando.

Inicialmente, a realidade aumentada foi desenvolvida para o entretenimento, pois promove a integração da realidade digital com o mundo real e tinha como principal objetivo os games, com uma tecnologia que dá vida a um outro mundo, deixando os jogos mais interativos, dinâmicos, curiosos e divertidos. Hoje, a realidade aumentada já é utilizada de outras maneiras, em outros setores, como as empresas interligadas a tecnologia da informação, pois ambos setores trabalharam para a modernização de um produto ou serviço.

A principal ligação entre a tecnologia da informação nas empresas com a realidade aumentada está no desenvolvimento de soluções orientadas ao próprio negócio para minimizar erros e melhorar o produto ou serviço.

Atualmente, diversas empresas começaram a usar a realidade aumentada para gerar maiores lucros e benefícios. Um exemplo é a BMW que utiliza óculos inteligentes em projeto-piloto na fábrica.

Os óculos são utilizados como um monitor e trazem informações sobre o estoque da fábrica. Com a RA, o funcionário consegue, ainda, fazer uma

varredura dos códigos de barra, que estão conectados ao sistema de informação de gerenciamento da planta. Assim, a BMW viu seu quadro de funcionários reduzir em 22% o tempo de identificação do inventário e diminuir em 33% os erros durante um expediente de oito horas de trabalho.

Não é incrível como a tecnologia pode evoluir bens materiais? Os *smart phones* se tornaram essenciais à nossas vidas. E os benefícios que a tecnologia da informação com a realidade aumentada causaram nas empresas?

O melhor de toda essa evolução é que ela apenas começou! Ainda temos um longo caminho, o futuro nos espera! ■

Yumi A. Kavaguti





do{

Entretenimento}

Livros

Especial de Férias

Quer saber mais sobre o tema Realidade Aumentada e Virtual?

Realidade virtual e Aumentada*

Arivelto Bustamante Fialho

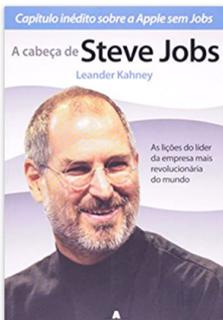
Direcionada ao leitor que deseja ter seu primeiro contato ou ampliar seus conhecimentos acerca da utilização da Realidade Virtual (RV) e da Realidade Aumentada (RA), este livro apresenta uma gama de informações sobre essas tecnologias, consideradas importantes ferramentas para as áreas de medicina, educação, arquitetura, engenharias, entre outras. Dividida em quatro capítulos, a obra apresenta os princípios funcionais da RV e da RA, suas aplicações e seus benefícios. Com linguagem acessível e didática, mostra como possível utilizar essas tecnologias como ferramentas auxiliares em nossas tarefas profissionais, bem como no processo de ensino/aprendizagem em diversos campos da ciência. Também são destacadas três importantes plataformas para projetos.



Livros citados pelo entrevistado (Portari) :

A cabeça de Steve Jobs*

Leander Kanhney



É difícil acreditar que um homem revolucionou os computadores nos anos 1970 e 1980, o cinema de animação e a música digital nos anos 1990. Por outro lado, são lendárias as histórias de seus repentinos acessos de raiva, revelando o verdadeiro Steve Jobs. Então, o que há, realmente, dentro do cérebro de Steve? Segundo Leander Kahney, é um fascinante feixe de contradições.



A estrada do futuro*

Bill Gates

Uma revolução está em marcha, tão importante quanto a invenção da imprensa por Gutenberg ou a Revolução Industrial. Estamos no limiar de uma nova era tecnológica, que vai transformar a natureza da existência humana, mudando para sempre a maneira de trabalhar, estudar, comprar, escolher e relacionar-se com o mundo e as pessoas em geral. Essa é a tese que Bill Gates, o criador da Microsoft, defende neste livro visionário, instigante e polêmico.

Para todos os estilos e gostos:

Auto-Ajuda:



A tríade do tempo*

Christian Barbosa

Considerado o maior especialista em gestão do tempo no Brasil, Christian Barbosa oferece uma solução definitiva para quem deseja uma vida mais equilibrada, voltada para a realização dos seus sonhos. Ele apresenta um inovador método de planejamento pessoal que vai ajudar você a organizar sua vida e a se tornar mais produtivo

Ficção:



O conto da Aia*

Margaret Atwood

O romance distópico O conto da aia, de Margaret Atwood, se passa num futuro muito próximo e tem como cenário uma república onde não existem mais jornais, revistas, livros nem filmes. As universidades foram extintas. Também já não há advogados, porque ninguém tem direito a defesa. O nome dessa república é Gilead, mas já foi Estados Unidos da América.

Loading...



do {Entretenimento}

DICA DE FILME

Especial de Férias

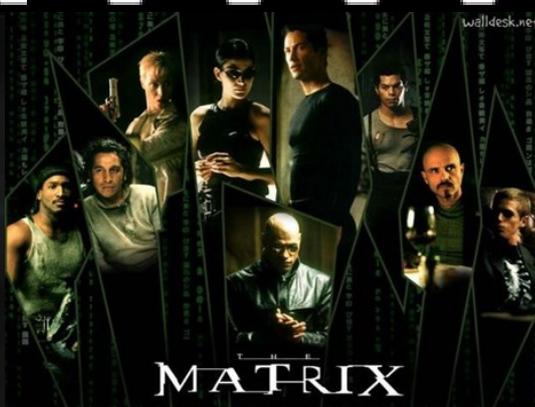




O Homem de Ferro

Tony Stark é um industrial bilionário e inventor brilhante que realiza testes bélicos no exterior, mas é sequestrado por terroristas que o forçam a construir uma arma devastadora. Em vez disso, ele constrói uma armadura blindada e enfrenta seus sequestradores. Ao voltar para os EUA, Stark aprimora a armadura e a utiliza para combater o crime. Esse deve ser um dos casos mais avançados de RA em um *Heads Up Display*. O traje do Homem de Ferro é tão equipado com itens de AR que fornece pilhas de informações em tempo real para que Tony Stark possa fazer o que ele faz de melhor. Os filmes do Homem de Ferro são ótimos exemplos de como a RA pode funcionar para futuros soldados com um computador de mainframe que fornece dados ao vivo para combatentes em campo.

*Nota: Ótimo 



Matrix

Um jovem programador é atormentado por estranhos pesadelos nos quais sempre está conectado por cabos a um imenso sistema de computadores do futuro. À medida que o sonho se repete, ele começa a levantar dúvidas sobre a realidade. E quando encontra os misteriosos Morpheus e Trinity, ele descobre que é vítima do Matrix, um sistema inteligente e artificial que manipula a mente das pessoas e cria a ilusão de um mundo real enquanto usa os cérebros e corpos dos indivíduos para produzir energia.

*Nota: Ótimo 



Avatar

Indiscutivelmente, a grande pessoa azul em que Jake Sully pula é um grande dispositivo de realidade aumentada que permite experimentar toda uma série de sentidos.

*Nota: Excelente 



Wall-E*

Após entulhar a Terra de lixo e poluir a atmosfera com gases tóxicos, a humanidade deixou o planeta e passou a viver em uma gigantesca nave. O plano era que o retiro durasse alguns poucos anos, com robôs sendo deixados para limpar o planeta. WALL-E é o último destes robôs, e sua vida consiste em compactar o lixo existente no planeta. Até que um dia surge repentinamente uma nave, que traz um novo e moderno robô: Eva. A princípio curioso, WALL-E se apaixona e resolve segui-la por toda a galáxia.

*Nota: Excelente 



do {Entretenimento}

DICA DE GAME

Especial de Férias

Games Mobile



Pokémon GO

Descubra Pokémon no mundo todo

★★★★☆ 33 mil

A popularização da Tecnologia começou por esse aplicativo, recebeu diversas atualizações desde o seu lançamento, dependendo da região aonde você mora pode ficar monótono pois irão aparecer sempre os mesmos Pokémons. Vale a pena conferir mesmo que por alguns dias.

Disponível em: <https://apps.apple.com/br/app/pok%C3%A9mon-go/id1094591345>



Harry Potter: Wizards Unite

A magia está ao seu redor

★★★★☆ 7,6 mil

O grande vencedor do prêmio *Webby People's Voice Award*. A história do bruxo mais famoso de todos os tempos esta de volta. Para amantes da série, é uma ótima escolha! Você revisitará lugares, lançará feitiços e duelará com outros jogadores por todo o mundo.

Disponível em: <https://apps.apple.com/br/app/harry-potter-wizards-unite/id1452352832>



Zombies, Run!

Saúde e fitness

★★★★☆ 251

As vezes o que precisamos para dar aquela ajudinha para motivar uma corrida pode ser algo inusitado, como correr de *zombies!!*. Com esse game que insere elementos como coleta de recursos, missões e muito mais, exercitar-se será muito mais divertido.

Disponível em: <https://apps.apple.com/br/app/zombies-run/id503519713>



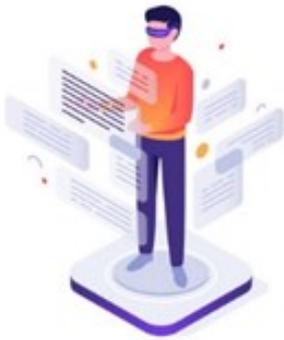
*Evolução da tecnologia da informação,
comunicação e computadores*

RUN>>FILE

I
NTERAÇÃO

H
UMANO

C
OMPUTADOR



▶ Na edição anterior, o artigo apresentava um pouco sobre a tecnologia de informação e comunicação, conhecida também como TICs, e seus pontos positivos na sociedade. Nesta edição, abordamos as vertentes que estimulam os pontos positivos das TICs e sua interação com a sociedade.

Já ouviram falar de UX? E IU? E as qualidades de uso entre eles? Essas são três vertentes que vamos trabalhar para você, leitor, estar por dentro de como é o processo inicial da interação-humano-computador.

Vamos começar entendendo um pouco de cada uma delas, seus objetivos e sua importância para o mundo tecnológico. O termo “UX” significa em inglês “*user experience*”, ou seja, experiência do usuário que são as vivências de uma pessoa ao utilizar um produto, serviço, site, entre outras opções. Nesse sentido, podemos dizer que a experiência do usuário envolve o contato de clientes com um produto e qual será o sentimento relacionado a ele como, por exemplo: sentimento de satisfação ou insatisfação.

Dessa maneira, para uma boa experiência do usuário, é necessário sentimento de satisfação, para que tenha progresso em seu negócio. Vamos a um exemplo real de UX? Um site de notícias.

Quando um visitante acessa um site de pesquisa, visualiza conteúdos atualizados e demonstra satisfação, significa que o cliente teve uma boa experiência e tem chances de voltar a página, efetivando uma ou mais conversões e ainda indicando colegas.

Mas afinal, como propiciar uma boa experiência ao usuário?

-Usando seus 4 pilares :

- Usabilidade,
- Utilidade,
- Acessibilidade,
- Funcionalidade.

Com a integração desses quatro pilares aumentamos a chance de visibilidade do negócio e nos certificamos de uma satisfatória experiência do cliente.▶▶



Com o aumento da competitividade entre empresas, facilitar a experiência dos consumidores ganha cada vez mais importância. Passa, inclusive, pela atenção aos detalhes envolvidos no design de produtos e serviços. É para isso que nascem soluções avançadas, como UX.

Com o avanço da tecnologia, os produtos chegam ao mercado com interfaces cada vez mais amigáveis. Reparamos que anteriormente computadores, TVs, videogames e eletrodomésticos pareciam mais difíceis de serem utilizados. O motivo para isso é justamente o UI. Depois de entender cada uma delas, percebeu qual a diferença entre UX e UI?

UI (*User Interface*) se refere à interface como a forma com a qual o consumidor interage. Já UX (*User Experience*) é sobre fazer a experiência na interface ser agradável.

Durante a pandemia percebemos o quanto a tecnologia se tornou essencial no dia a dia. A cada dia a área tecnológica cresce exponencialmente. Por isso, é importante sempre estarmos atentos com as mudanças e acompanhar o crescimento tecnológico. Afinal, esse é o futuro! ■

Yumi A. Kavaguti



import JAVA

A CONTA, POR FAVOR?



Java



Mês de férias!! É bom repormos a energia, descansar e aproveitar um pouco esses dias mais que merecidos não é mesmo?

Edição passada conhecemos um pouco mais sobre o Java e algumas de suas particularidades. Espero que tenham conseguido resolver os exercícios. Como mencionado, agora aprenderemos as operações matemáticas, que possuem a sintaxe um pouco diferente no mundo da programação.

Os operadores aritméticos:

Na Matemática	Em Programação
+	+
-	-
x	*
$\frac{\bullet}{\bullet}$	/
Resto da Divisão	%

Acredito que com exemplos fique mais fácil não? :

- 1) Some dois números.
- 2) Subtraia dois números.
- 3) Multiplique dois números.
- 4) Divida dois números.
- 5) Calcule o resto de uma Divisão.

Na Matemática

1) $5+2=7$

2) $5-2=3$

3) $5 \times 2=10$

4) $5/2=2.5$

5) $5 \overline{) 2}$

① 2

Em Programação

$5+2=7$

$5-2=3$

$5*2=10$

$5/2=2.5$

$5\%2=1$

Bom, e agora se te mostrasse essa sintaxe:

$$2!=3$$

Você saberia me dizer o que isso significa?

Na sintaxe acima comparamos se 2 é diferente de tres .

Para atribuições de igualdade:

$$x=2$$

No entanto, eu posso querer comparar:

$$x==2, \text{ true.}$$

Lê-se (x exatamente igual a dois, e sabemos que essa sentença é verdadeira, pois foi declarada anteriormente.)

Ou seja, operadores relacionais vão retornar valores lógicos.

Os operadores relacionais:

Igual ==

Diferente !=

Maior >

Maior ou igual >=

Menor <

Menor ou igual <=

Receita de Bolo

Você irá perceber que em programação, muita coisa segue um padrão, no JAVA uma das principais é :

```
class {  
    public static void main (String[]args) {  
    }  
}
```

Acredito que com um exemplo seja mais fácil de visualizar, mas antes vamos iniciar um arquivo: ▶▶

Vamos instalar o Java ?

Para colocarmos em prática o que estamos aprendendo, eu sugiro que você faça o download de nossa ferramenta, para isso, acesse:

Para o JDK:

<https://www.oracle.com/java/technologies>

Alguns exemplos de IDEs:

<https://jcreator.softonic.com.br/>

<https://netbeans.apache.org/>

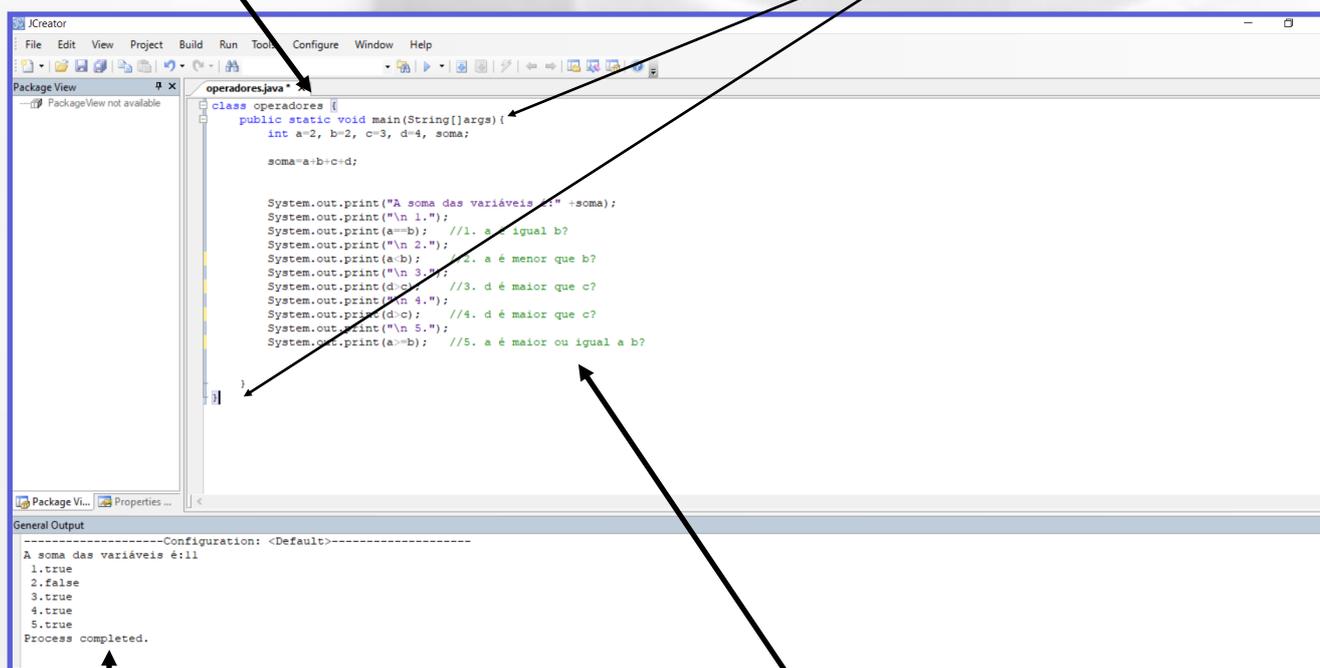
<https://www.jetbrains.com/pt-br/idea/>



Agora observe :

Procure sempre colocar o nome da class o mesmo o qual você salvou o arquivo, no caso aqui, operadores.

A utilização de chaves é muito importante “{}”, então sempre ao abri-la é necessário também fechar!



```
class operadores {
    public static void main(String[] args) {
        int a=2, b=2, c=3, d=4, soma;

        soma=a+b+c+d;

        System.out.print("A soma das variáveis é:" +soma);
        System.out.print("\n 1.");
        System.out.print(a=b); //1. a é igual b?
        System.out.print("\n 2.");
        System.out.print(a<b); //2. a é menor que b?
        System.out.print("\n 3.");
        System.out.print(d>c); //3. d é maior que c?
        System.out.print("\n 4.");
        System.out.print(d<c); //4. d é maior que c?
        System.out.print("\n 5.");
        System.out.print(a>=b); //5. a é maior ou igual a b?
    }
}
```

General Output

```
-----Configuration: <Default>-----
A soma das variáveis é:11
1.true
2.false
3.true
4.true
5.true
Process completed.
```

Se tudo der certo é aqui que vai rodar seu programa. “Process Completed” é a palavra mágica.

Comentários são essenciais e um guia muito importante para os programadores, em JAVA, para comentar use o “//”.

Continuando, mesma tela anterior :

“Receita do bolo”, logo após o class a função do seu programa se inicia com

Public static void main (String [] args)

Declaração das variáveis, mesmo tipo podem ficar na mesma linha separada por vírgulas “,” e no final ponto-vírgula “;”.

```

class operadores {
    public static void main(String[] args) {
        int a=2, b=2, c=3, d=4, soma;

        soma=a+b+c+d;

        System.out.print("A soma das variáveis é:" +soma);
        System.out.print("\n 1.");
        System.out.print(a==b); //1. a é igual b?
        System.out.print("\n 2.");
        System.out.print(a<b); //2. a é menor que b?
        System.out.print("\n 3.");
        System.out.print(d>c); //3. d é maior que c?
        System.out.print("\n 4.");
        System.out.print(d<c); //4. d é maior que c?
        System.out.print("\n 5.");
        System.out.print(a>=b); //5. a é maior ou igual a b?
    }
}
  
```

Em Java para imprimirmos uma informação usamos a sintaxe:

System.out.print(entre parênteses os argumentos), ah! E lembre-se que o “S” é maiúsculo pois o Java é *case sensitive*, ou seja ele reconhece maiúsculas e minúsculas .

Quando queremos imprimir uma operação usamos o sinal de “+” para unir a mensagem desejada. Ex: +soma

Exercícios :

Que tal fixarmos o conteúdo?

Variáveis : a=10, b=7, c=2, d=5;

TRUE OR FALSE?

1) $a \leq b$?

3) $a != b$?

4) $(a/d) == c$?

5) $b > a$?

6) $(b+d) \geq a$?

Desafio:

Há três erros nesse programa, você consegue descobrir quais?

```

class desafioJulho {
    public static void main () {
        Int a=5, b=6, c=7, soma;

        soma=a+b+c;

        System.out.print("A soma de a, b e c= "+soma)
    }
}
  
```

Respostas na página 42.

Até a próxima!!

R<- É bom?



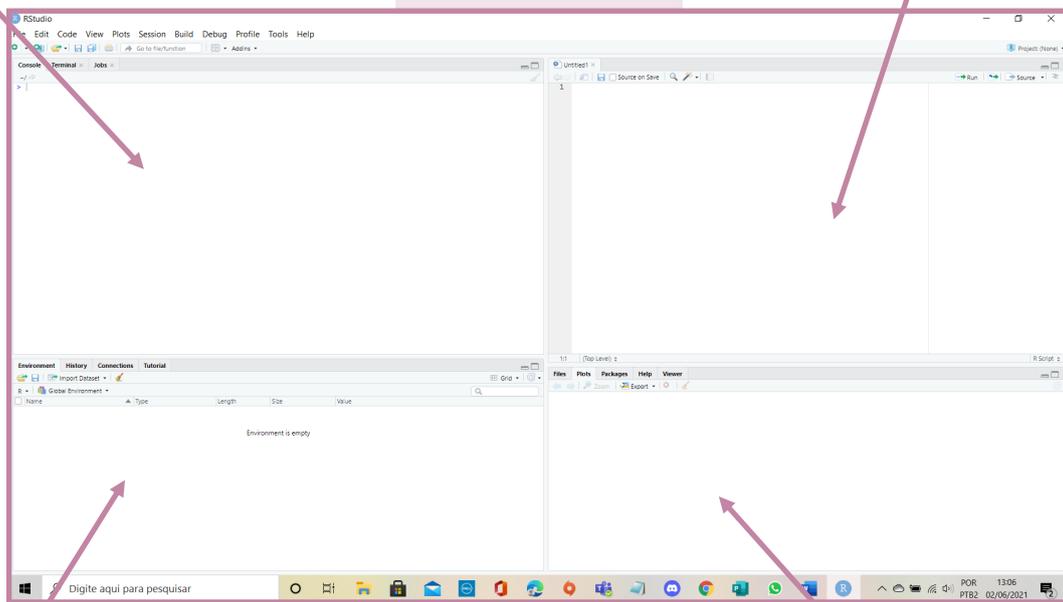
R é bom?

No mundo da programação, o que mais encontramos são defensores “ferrenhos” de certas ferramentas. Porém, uma maneira bem interessante de levar essa discussão adiante é pensar não em favoritismos, mas sim naquela linguagem que resolverá o seu problema e quanto maior for o seu conhecimento mais atraente será essa área.

O R é excelente e muito utilizado entre cientistas de dados, pela facilidade de uso, fornecendo por meio de suas bibliotecas opções fantásticas para criação e personalização de gráficos. O primeiro passo para começarmos a utilizar a ferramenta é configurar o programa de uma maneira confortável para o uso, abaixo está uma sugestão para configuração:

Console : Nesse quadrante suas operações podem ser realizadas.

Source: Nesse quadrante, suas operações não são automaticamente efetuadas ao clicar *enter*. É necessário selecionar o *Run*.

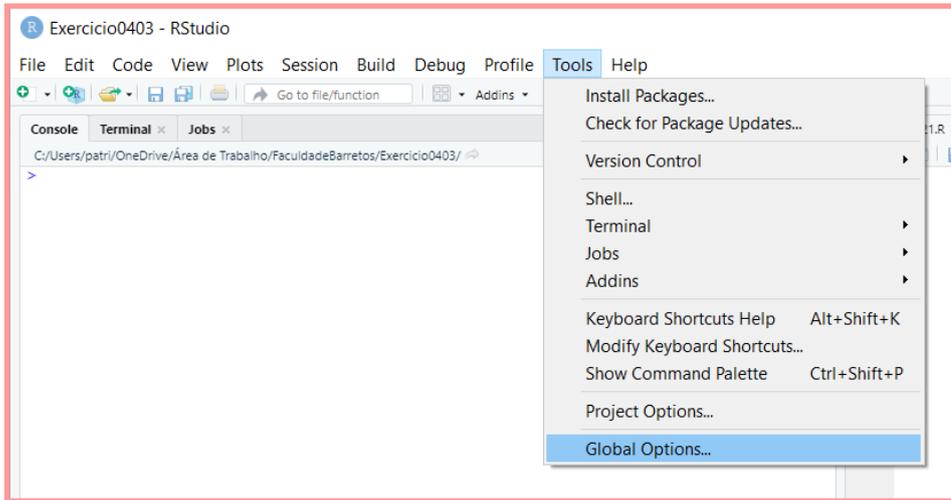


Environment : O histórico de suas variáveis aparecem nesse quadrante.

Plot: Seu gráfico quando construído será apresentado nesse quadrante.

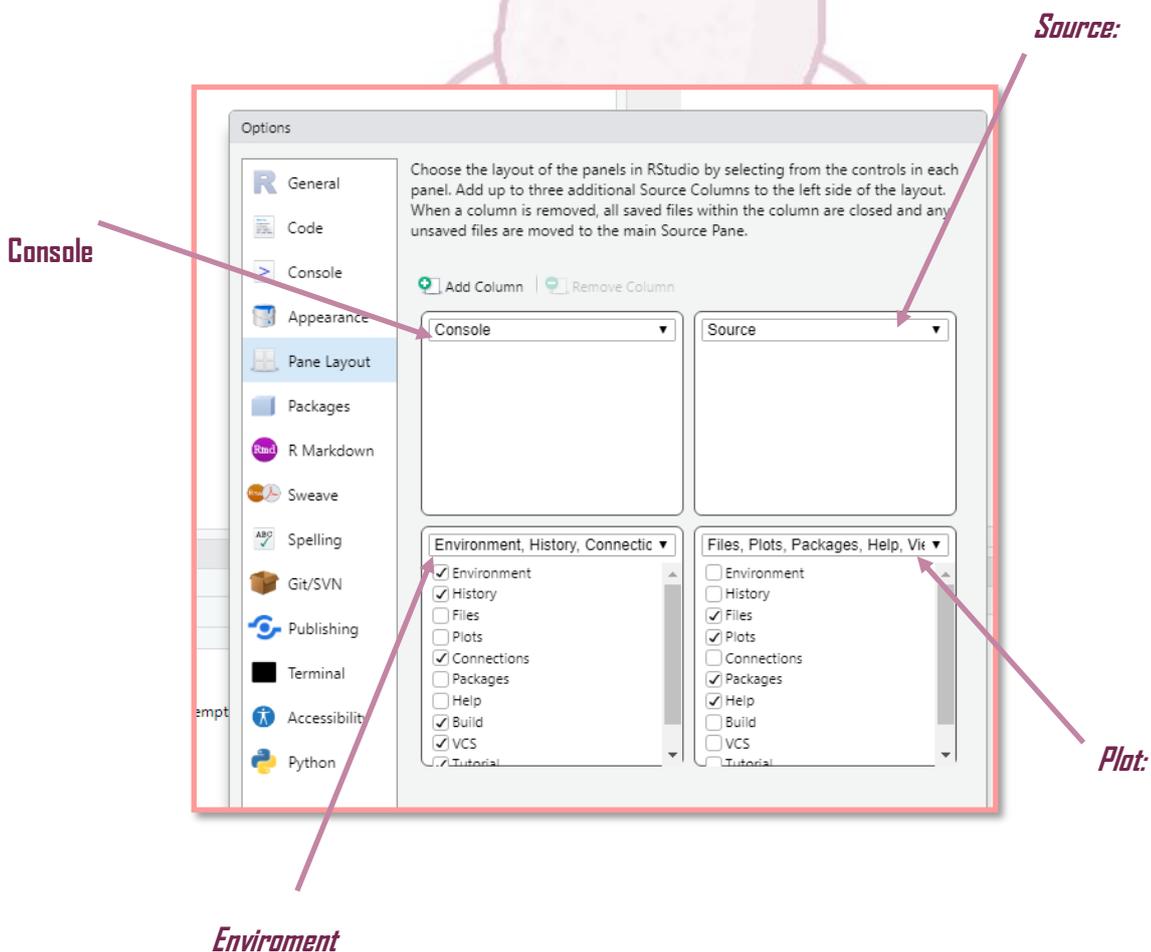
Para isso, basta seguir os passos:

Abra o RStudio >> Clique em TOOLS >> Clique em GLOBAL OPTIONS :



Clique em PANE LAYOUT e configure :

Sugestão :



Para atribuirmos um valor para uma variável usamos o seguinte sinal : "<-"

Ex:

`x<-10` ou foi atribuído a variável x o valor 10.

Algumas funções em R:

`log(x)`-> logaritmo de x.

`log(x,y)`-> logaritmo de x na base y.

`exp(x)`-> antilog de x .

`choose(x,y)`-> combinação de x por y.

`cos(x)`-> cosseno de x.

`sin(x)`-> seno de x.

`tan(x)`-> tangente de x

`mode()`-> verifica o tipo de variável.

`length()`-> verifica o tamanho da variável.

`seq(10,100,10)`-> sequência de 10 até 100 de 10 em 10.

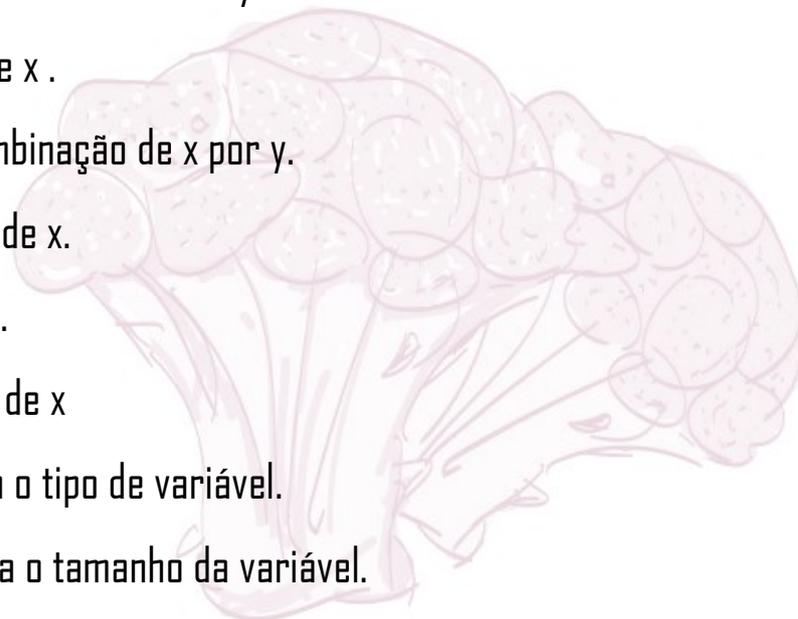
`seq(100,10,-10)`-> sequência de 100 até 10 decrescendo de 10 em 10.

`rep(10,5)`-> repita o número 10, 5 vezes.

`a<-c(1,2,3)`-> quando uma variável recebe mais de um valor, um conjunto de valores, criamos a função `c()`

`b<-c("uva","morango","melancia")`-> podemos fazer uma variável também receber mais de uma string para isso basta colocar as palavras entre "" ou ''.

`list()`-> cria uma lista de dados.



Exercícios em RStudio :

- 1) Atribua a variável "a" o valor de 10 e imprima:
- 2) Atribua a variável "b" o valores 10, 20, 30 e imprima:
- 3) Atribua a variável "c" os caracteres a, b, c e imprima:
- 4) Atribua a variável "d" os caracteres d, 2, 3, f e imprima:
- 5) Atribua a variável "e" o logaritmo de 10 e imprima :
- 6) Atribua a variável "f" o valor da raiz quadrada 9 :
- 7) Atribua a variável "g" uma sequência de valores entre 0 a 50 múltiplos de 5:
- 8) Atribua a variável "h" a função repetir o número 3, 5 vezes e imprima:
- 9) Atribua a variável "i" o seno de 360° e imprima :
- 10) Atribua a variável "j" o cosseno de 360° e imprima :

Desafio em RStudio :

Atribua a uma variável o nome de um aluno qualquer, nessa mesma variável acrescente uma lista de dados, com ao menos 4 notas, o nome do curso, e o RA do aluno. Feito isso busque os dados referente as notas e imprima .

Na próxima edição, veremos mais sobre listas e medidas de posição. Aguarde vocês.

As respostas dos exercícios e do desafio estão disponíveis na página 42.

>> FUN COLLAB

MEMES & HISTÓRIAS ENGRAÇADAS



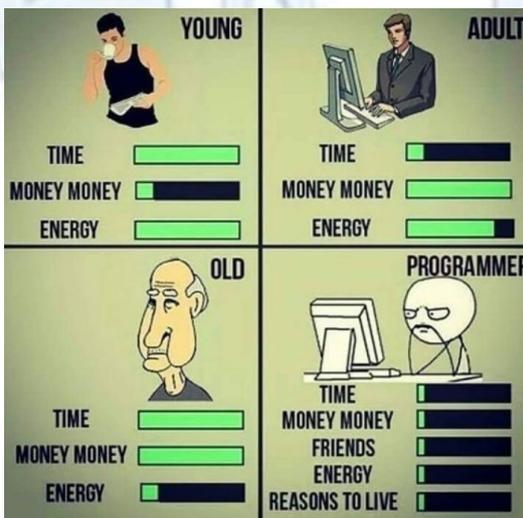
>>Cartoon



help(Me explica?)

Dois programadores estão conversando quando um deles questiona o outro, se soube do falecimento do criador da linguagem C, só que um deles entende "C" (você).

>>Memelândia



help(Me explica?)

Quando somos jovens nos falta dinheiro, adulto nos falta tempo e velhos ficamos sem energia, e ser for programadores faltará tempo, dinheiro e energia . 😞

>>Fun Fact

E você tem alguma história para compartilhar ? Um meme engraçado? Não deixe de nos contar! Pode ser anônimo!

#include

<ENTREVISTA>

SÉRGIO PORTARI



```
#include <stdlib.h>
```

```
#include <stdio.h>
```

0 entrevistado : **Sérgio Portari**

/* Cientista da computação, formado pelo Centro Universitário de Rio Preto (UNIRP), em 1999; especializado em Gestão e Docência no Ensino Superior pela Faculdade do Noroeste de Minas – FINOM, em 2006; Mestre em TV Digital – Inovação Tecnológica pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP) em 2013; Doutorando em Mídias Digitais pela mesma instituição UNESP.*/

printf (“Portari , poderia nos contar mais sobre você?”)

scanf (“Atualmente docente do curso de Sistemas de Informação na Faculdade Barretos (desde 2015) e também docente do curso de Sistemas de Informação na Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) na unidade de Frutal, desde 2017, de 2006 a 2017 como designado, ocupando o cargo de vice coordenador do curso de Sistemas de Informação nos anos de 2011 e 2012 e coordenador do mesmo curso em 2015, tendo passado os anos de 2016 e 2017 na Unidade de Ituiutaba-MG, atuando como docente nos cursos de Sistemas de Informação, Engenharia da computação e Engenharia elétrica, sendo também vice coordenador do curso de Sistemas de Informação em 2017. A partir de 2017 como docente efetivo concursado novamente em Frutal-MG. Desde 2019, ocupo o cargo de chefia do departamento de Ciências Exatas e da Terra (DCET). Atuei como docente na EDUVALE em Avaré-SP (em 2011) e também na UNIFEB (em 2014) em Barretos. Também fui coordenador pedagógico das Oficinas de Ofícios do instituto UNESCO/Hidroex nos anos de 2011 a 2013.

Nesta trajetória (fora da academia) toda já fui árbitro da Federação Paulista de Futebol de Salão (atuando no Campeonato Paulista de Futsal 1996 a 1997), desenvolvedor da EMPRO – Empresa Municipal de Processamento de Dados, na Prefeitura de S. J. Rio Preto) entre 1998 a 2000, proprietário e fundador da Playmídia (<http://playmidia.com.br>) (em São José do Rio Preto, saindo da sociedade em 1999), também da SERMA Informática (nos anos de 2003-2007), desenvolvedor na Agência de Desenvolvimento Sustentável do Brasil Central (ADEBRAC) no ano de 2000 e secretário parlamentar do Deputado Federal Narcio Rodrigues, entre 2001 a 2007, atuando no desenvolvimento de softwares dos escritórios regionais do triângulo mineiro do parlamentar. Por fim, atuei também como gerente de redes na UNESCO/Hidroex entre 2010 a 2013.”)

printf (“Que lugares que teve a oportunidade de viajar que mais gostou de conhecer? Tem algum em específico que tenha muita vontade de conhecer?”)

scanf (“Sobre viagens, já conheci vários lugares do Brasil, a maioria na região sudeste. Gosto muito de Ubatuba (SP) no litoral norte paulista. Me sinto muito bem lá. Fora do Brasil, já estive em Montevidéu e Colônia do Sacramento (que é um local muito bonito). Também na Bolívia, em Santa Cruz de La Sierra e La Paz (a quase 4500m de altitude, local cheio de história também. Inclusive, conheci, dentre outros locais, o Vale de La Luna).

Fora da América do Sul, a cidade de Doha, no Catar (a capital) também é um local muito bonito e recomendado a quem puder conhecer, inclusive o calor de 50° de uma praia no Golfo Pérsico. Por fim, também conheci a Índia, no Sul (ao contrário de todos, que vão em Nova Dheli, no norte). Estive em Bangalore, em Shrirangapattana e Mysore, no estado de Karnataka. Mysore é uma cidade pequena, com mais ou menos 100 mil habitantes. Não é conhecida por ter muitos pontos turísticos, mas é onde está a sede da Infosys na Índia, uma das maiores empresas de software e educação do mundo. Particularmente, em 2013 quando estive lá por uma semana, visitei o centro de Realidade Virtual e Aumentada da Infosys (Augmented and Virtual Reality (AR / VR) Video and 3D | Infosys) e é um lugar de primeiro mundo. Estes são os locais que mais me atraíram.”)

printf (“ Portari, poderia nos contar o porquê decidiu entrar nessa carreira de Tecnologia? E como foi sua trajetória? “)

scanf (“A entrada na carreira teve influência de um vizinho, que foi e sempre será, o meu mentor na Informática. Sr. Jeová Ferreira, pessoa ilustre da cidade de Frutal. Ele trabalhava (na década de 80) em sua casa, desenvolvendo softwares para a Associação Comercial e Industrial de Frutal, e na época desenvolvia o programa do Serviço de Proteção ao Crédito (SPC) local, quando na época não existiam sistemas interligados e cada associação tinha o seu. Eu, com pouco mais de 8 anos de idade, sentava-se na minha porta, olhando para ele em um computador IBM PC XT (8086) e era louco por ver aquela máquina. Um dia, ele aceitou para mim, me chamando para a porta dele. Fiquei com medo, pois achei que ele ia dar uma bronca por eu estar olhando para ele todos os dias. Ele mandou eu entrar e perguntou se eu já tinha visto um computador na minha vida. Eu disse que não. Então ele me sentou em frente a um teclado e um monitor com letras pretas verdes e fundo verde e começou a me explicar como funcionava tudo, e o que ele estava fazendo. Perguntou se eu gostaria de aprender a programar e eu respondi na hora que sim. Ele então disse que eu poderia chegar da escola, fazer minha lição de casa e ir para lá que ele me ensinaria. Ele então começou, no início, a me explicar a lógica que ele estava usando enquanto desenvolvia o programa do SPC, e num segundo momento, me sentando no computador e deixando que eu ir digitando e criando as funções para este sistema em questão, onde ele ia me corrigindo. Neste momento, descobri um outro mundo. Comprei meu primeiro computador (um CP-500 II Turbo) e comecei a fazer os programas para o jornal do meu pai, controlando assinantes, anunciantes e outros programinhas, como agenda para advogados, um campeonato de futebol, que controlava cartões amarelos / vermelhos, pontuação etc. Em seguida, fui para faculdade em S. J. Rio Preto, onde por já ter prática em programação, no final do meu primeiro ano virei estagiário – remunerado – para desenvolver para eles. Fiz um programa em ASP para consultas na internet das notas e frequências dos alunos (em 1997) quando nem internet direito ainda tínhamos no Brasil. Nunca mais parei de trabalhar na área, sendo funcionário ou proprietário de empresas, sempre desenvolvi e estudei novas linguagens e tecnologias. Mesmo hoje, desenvolvo alguns projetos freelances sempre que possível. Nos últimos 4 anos, foram 5 projetos.”)

printf (“Quais foram seus principais desafios?”)

scanf (“O principal desafio era busca por material didático de informática. Frutal não tinha nada, em biblioteca nenhuma ou nas livrarias e bancas, sobre informática.

Eu pedia para meus pais (quando viajavamos) e avós (que moravam em Ribeirão Preto e vinham nos visitar) que comprassem livros para mim, sobre os diversos assuntos e linguagens que eu queria aprender. Tenho livros de Visual Basic 3, ASP, Clipper, DBase, Basic, e muitos outros comprados naquela época. Lembrando, não existia internet. Não tinha como pesquisar online para buscar sobre uma linguagem. E a principal revolta era que eu comprava os livros, e o que mais importava (Banco de Dados) geralmente vinham pouquíssimas páginas, que não ensinavam muitas coisas.

printf (“A área de tecnologia ainda conta com a participação de poucas mulheres. O que você pensa que poderia ser feito para modificar essa situação? ”)

scanf (“A questão da mulher na área de tecnologia é um mito que precisa ser quebrado. Quem foi a primeira programadora do mundo? Ada Lovelace. Sabem quem é que dirige o Youtube? Susan Wojcicki (que já dirigiu o marketing no Google, foi responsável por projetos como Google Fotos, AdSense, Analytics, dentre outros). Ginni Rometty é a primeira mulher CEO da IBM. A vovó Cobol (Grace Murray Hopper) é conhecida por ter escrito o primeiro compilador da história. Existe uma história que Bill Gates escreveu a linguagem Basic. Balela, pois ele apenas converteu para o computador da IBM. Quem foi fundamental neste projeto foi a Irmã Mary Keller, a primeira mulher do mundo a ser doutora em Ciência da Computação. Em suma, não entendo por que existe este, que para mim é mesmo, mito. Infelizmente nos cursos de Sistemas de Informação e Engenharia de Computação encontramos poucas mulheres, que preferem fazer Ciência da Computação, mas que depois fazem muito para a área de tecnologia. Por exemplo, quem coordena o nosso curso de Sistemas de Informação é uma mulher, e faz um trabalho excelente desde a criação do curso. Precisamos achar uma forma de quebrar este mito. É o mesmo que existe quando tratamos de homens em cursos de enfermagem.”)

printf (“A realidade aumentada assim como a realidade virtual foi um grande marco no campo tecnológico, existe uma confusão entre os dois termos, como descreveria cada uma delas e as principais diferenças? Na sua opinião, qual a maior tendência em tecnologia de realidade aumentada que o senhor considera ter maior potencial para os próximos anos? ”)

scanf (“Sobre Realidade Virtual e Aumentada é muito simples entendermos a diferença, mas muito difícil de determinar onde começa um e termina o outro conceito. O que sempre tivemos, desde o início, é a realidade do mundo real e a realidade virtual, que foi criada inicialmente, onde era caracterizado pela representação do mundo real (ou não) em meio eletrônico. Pense em qualquer jogo das décadas de 70 e 80, por exemplo, nos consoles como o Telejogo, Odissey ou Atari 2600. A Realidade Virtual nesta época se resumia em criar um mundo baseado em pixels (quadrados) agrupados de forma que representasse algo do mundo real (como jogos de esporte) ou não (como jogos espaciais). O que aconteceu foi que, com o avanço da tecnologia, hoje somos capazes de fazer estas representações tão reais (com Unreal por exemplo) que os jogos de hoje (em sua maioria) parecem imagens de filmes. Mas a diferença entre o mundo real e virtual, essencialmente, é o que define a Realidade Virtual. É quando temos um mundo composto simplesmente por imagens geradas por computador, não importando se são representações do mundo real ou sendo algo abstrato completamente, desde que seja todo sintetizado por computador. A realidade aumentada surgiu depois que o conceito de realidade virtual já tinha sido definido, quando, ao invés de pegarmos um ambiente inteiro do mundo virtual, como um todo, extraíssemos pequenos elementos ou objetos

e inseríssemos em uma imagem do mundo real, combinando as duas realidades. Em suma, a realidade aumentada é a inserção de objetos virtuais em um fluxo de imagens reais, em tempo real, de forma a complementar o mundo real (em imagens) com elementos virtuais. E a realidade virtual é quando eu tenho um mundo completamente sintetizado por computador, mesmo que esteja representando um mundo real, mas que não dependa de nenhum fluxo de imagem contínuo deste mundo real. Para os próximos anos, a realidade aumentada deve crescer bastante nas áreas de comunicações telepresenciais, devido ao crescente número de atividades remotas desde o início da pandemia. Muitos estudos estão indo nesta direção, tanto para videoconferências quanto para ensino remoto.

printf (“Poderia nos dizer quais os desafios para lecionar? O que imagina ser mais gratificante no ensino?”)

scanf (“Os desafios para lecionar são muitos. O primeiro dele é: devemos estudar sempre para lecionar. Aprendemos mais estudando para lecionar do que apenas estudando. Nenhum docente quer chegar em uma sala de aula sem ter o completo domínio sobre os assuntos que ele vai tratar com seus alunos. E não só do conteúdo, ele deve ter o conhecimento de todos os assuntos que “orbitam” os temas tratados em sala de aula. Nem sempre um assunto é somente aquele assunto, como ensinar por exemplo fazer uma conta de somar dois números. Na maioria das vezes, temos que contar toda uma história que demonstra como chegamos ao resultado: como fazer a soma. Na informática, qualquer que seja o assunto tratado, sempre temos muitos fatores envolvidos. Fora isso, o domínio dos conteúdos, temos ainda outros fatores que se dividem em dois momentos. O momento presencial, que considerávamos como sendo normal, exige muita habilidade em controlar e dominar uma sala de aula no decorrer do período da aula. Muitas vezes os alunos querem saber mais, e sobre assuntos que não estão diretamente relacionados à aula. Neste momento o docente tem que saber dosar o tempo, esclarecendo e conduzindo o desenrolar de seu conteúdo. Muitos docentes sentem insegurança em estar de frente para uma turma, e é normal. Eu mesmo já senti várias vezes. Mas com o tempo a gente pega o jeito, e aprende algumas técnicas dinâmicas para controlar esse sentimento e fazer com que isso seja explorado de maneira positiva. O segundo momento é o momento de aulas remotas, iniciadas com a pandemia. Além das mesmas preocupações que temos no presencial, o ensino remoto tem um tempo de aula diferente. As dinâmicas destas aulas também são diferentes e a forma de dar aula também, e com isso as inseguranças também são outras. A primeira preocupação é com o equipamento multimídia (câmera, microfone, internet, etc.). A segunda é com a participação. Muitas vezes as aulas são: imagem do seu slide ou software, sua própria imagem capturada pela câmera e um monte de quadradinhos com poucas fotos e muitas apenas com duas letras. O professor hoje se sente mais sozinho. Ele não sabe para quem está dando aula. Muitas vezes, me sinto gravando vídeo aulas para postar em alguma plataforma remota. No início foi muito estranho, porém hoje eu (particularmente) prefiro muito mais uma aula neste formato do que presencial. O ritmo de aula é diferente e acho que teremos muita dificuldade em retornar a ser presencial, da mesma forma que tivemos dificuldade em começar no remoto. Se me perguntassem sobre a continuidade apenas no formato remoto atual, a resposta seria SIM, mas é um desafio.

printf (“Uma dica para estudar?”)

scanf (Uma dica para estudar pode ser entendida de duas formas: o que estudar ou como estudar kkk então vamos lá: O que estudar? Procurem as tecnologias em alta na região em que pretende se candidatar à alguma vaga. Não existe linguagem melhor ou pior, não existe banco de dados melhor ou pior, não existe tecnologia melhor ou pior. Existe aquela que lhe proporcione bons frutos e satisfação. Nem sempre conseguiremos trabalhar naquilo que gostamos.

Agora dica de como estudar: Procure aquilo que você mais se identifica, inicialmente. Tem algumas pessoas que gostam de estudar com livros, outras gostam de estudar por apostilas, vídeo aulas ou tutoriais. Não importa a metodologia, faça aquela que você se sente mais à vontade. Procure sempre um lugar que te deixe confortável. Tem gente que gosta de silêncio, outros que gostam de estar ouvindo música. Não existe uma fórmula. Existe aquela que te ofereça a melhor forma de adquirir conhecimento. Lembrem-se que o conhecimento é e será sempre seu e ninguém pode tirar isso de você. Então, nunca pare de estudar. Exercite seu conhecimento diariamente, nem que seja por um tempinho mínimo, meia hora por exemplo. Se você deixar de exercitar por muito tempo, pode ser que esse conhecimento seja esquecido pelo seu cérebro e quando você precisar dele irá demorar até conseguir alcançá-lo novamente. Então é fundamental estar sempre “recarregando o cache” kkk)

printf (“Qual seu livro e filme favoritos?”)

scanf (Impossível citar um só. Gosto muito do livro “A cabeça de Steve Jobs”, de Kahney Leander. Ele muda um pouco a visão que temos do “gênio” da Apple. Ele divide minha preferência com o livro “A estrada para o Futuro” do Bill Gates junto com “Ayrton o Herói Revelado”, de Ernesto Rodrigues. São meus três ídolos, então não consigo dizer um só. Os três revelam quem realmente são ou foram essas personalidades)

printf (“Diga uma saudade que tem do mundo antes da pandemia. Poderia dizer mais sobre os impactos positivos e negativos da Covid na área de Tecnologia?”)

scanf (Uma saudade? Rodízio de Pizza kkk. Essa todos já sabiam. Sobre os impactos positivos da pandemia acredito que a tecnologia teve e terá ainda um salto gigantesco como nunca na história, assim como foi na época das grandes guerras mundiais, mas como o mundo conectado possibilita, de forma muito mais rápida a disseminação e troca de informações do que na época das guerras, estamos observando avanços incríveis. Todos temiam o home office, que hoje cogita-se continuar após a pandemia. Tem coisas que não tem mais retorno, isso graças aos avanços tecnológicos de hoje. Sobre os impactos negativos, a falta de contato presencial em alguns casos específicos, prejudicam os avanços tecnológicos. Ainda precisamos de alguns avanços, principalmente nas formas de interação remota, para que todas essas deficiências fossem supridas. Avanços esses, por exemplo, em Realidade Aumentada e meios de interação tátil. Não é possível sentirmos a rigidez ou textura de objetos virtuais ainda hoje, o que prejudica em algumas áreas. Por exemplo, imagine uma cirurgia remota, onde um médico controla um robô à distância para fazer uma incisão. Ele não tem o retorno tátil para saber quando encostou a lâmina na pele do paciente. Então precisamos de alguns avanços nesses sentidos, que complementem o tele presencial.)

`printf ("Para finalizar existe alguma citação/frase favorita??)`

`scanf (O único lugar aonde o sucesso vem antes do trabalho é no dicionário – Albert Einstein)`



``



Respostas dos Exercícios em Java e do Desafio (Pg.34):

1)FALSE 2)TRUE 3)TRUE 4)FALSE 5)TRUE

Desafio.

1)Faltou o String[]args

```
Start Page operadores.java DesafioJulho.java X
class desafioJulho {
    public static void main (String[]args){
        int a=5, b=6, c=7, soma;

        soma=a+b+c;

        System.out.print("A soma de a, b e c= "+soma);
    }
}
```

2) O int estava em maiúscula e

O JAVA é case sensitive

3)Faltou o ponto e vírgula “;”

Respostas dos Exercícios em R e do Desafio (Pg.39):

1)a<-10

print(a)

2)b<-c(10,20,30)

print(b)

3)c<-c("a","b","c")

Print(c)

4)d<-c("d",2,3,"f")

print(d)

5)e<-log(10)

print(e)

6)f<-sqrt(9)

print(f)

7)g<-seq(0,50,5)

print(g)

8)h<-rep(3,5)

print(h)

9)i<-sin(360)

print(i)

10)j<-cos(360)

print(j)

desafio:

aluno<-list(notas=c(10,10,10,10),

curso="Matemática",RA=0001)

aluno\$notas



Revisão :

Bina Quintans

Edição:

Patrick C,Rinzo

Yumi A. Kavaguti

Design:

Patrick Cuervo Rinzo

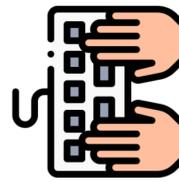
Textos :

Patrick Cuervo Rinzo

Yumi A. Kavaguti

Colaboração:

Gabriel Fernandes



Gostaria de colaborar também?? A intenção é transformar a revista em algo super colaborativo!

Estamos à procura de ideias como a sua 😊 .

Aguardamos seu contato!

revistaclass21@gmail.com

Att,

Patrick e Yumi

 @patrickcuervo @kavagutiyumil802

“Primeiranistas”.

