

3 - TIPOS BOOLEANOS

- Os dados booleanos vem da logica de boole, estudado na informatica..
- Existem somente 2 tipos de dados (VERDADEIRO | FALSO)
- Em C, não existe um tipo de dados boolean, mas a linguagem C reconhece:
 - 0 como FALSO
 - x != 0 como Verdadeiro

```
Verdadeiro..
PS C:\Users\Gabi\Documents\TEORIA_INDIVIDUAL\UDEMY\REP_UDEMY\PROG_C\S6(tipos_dados)
\TIPOS_BOOLEANO> cd "c:\Users\Gabi\Documents\TEORIA_INDIVIDUAL\UDEMY\REP_UDEMY\PROG_C\
S6(tipos_dados)\TIPOS_BOOLEANO"
PS C:\Users\Gabi\Documents\TEORIA_INDIVIDUAL\UDEMY\REP_UDEMY\PROG_C\S6(tipos_dados)
\TIPOS_BOOLEANO> cmd /c .\"18.exe"
Falso..
PS C:\Users\Gabi\Documents\TEORIA_INDIVIDUAL\UDEMY\REP_UDEMY\PROG_C\S6(tipos_dados)
\TIPOS_BOOLEANO> cd "c:\Users\Gabi\Documents\TEORIA_INDIVIDUAL\UDEMY\REP_UDEMY\PROG_C\
S6(tipos_dados)\TIPOS_BOOLEANO"
PS C:\Users\Gabi\Documents\TEORIA_INDIVIDUAL\UDEMY\REP_UDEMY\PROG_C\S6(tipos_dados)
\TIPOS_BOOLEANO> cmd /c .\"18.exe"
Verdadeiro..
PS C:\Users\Gabi\Documents\TEORIA_INDIVIDUAL\UDEMY\REP_UDEMY\PROG_C\S6(tipos_dados)
\TIPOS_BOOLEANO> cd "c:\Users\Gabi\Documents\TEORIA_INDIVIDUAL\UDEMY\REP_UDEMY\PROG_C\
S6(tipos_dados)\TIPOS_BOOLEANO"
PS C:\Users\Gabi\Documents\TEORIA_INDIVIDUAL\UDEMY\REP_UDEMY\PROG_C\S6(tipos_dados)
\TIPOS_BOOLEANO> cmd /c .\"18.exe"
```

```
1  /*
2  TIPOS DE DADOS BOOLEANOS
3  */
4
5  #include <stdio.h>
6  #include <stdio.h>
7
8  int main()
9
10     //declarando variaveis
11     // variavel inicializada inteira
12     //int booleano = 1; //verdadeira
13     //int booleano = 0; //falso
14     //int booleano = 1; //verdadeiro
15     int booleano = -2;
```

- Geralmente vemos esse formato

```
int main(){
    int booleano = 1;

    if(booleano == 1){
        printf("Verdadeiro...");
    }else{
        printf("Falso...");
    }

    return 0;
}
```

- Temos que saber que a estrutura de decisão if(..), vai equacionar o que esta dentro, verifica se booleano == 1, e ai so tem duas respostas possiveis (SIM("VERDADEIRO...") | NÃO("FALSO...")).

PULO DO GATO

- Vimos que a linguagem C reconhece o 0(falso) e X!=0(verdadeiro).
 - Se booleano = 1, logo X!=0(verdadeiro)

```
int main(){
    int booleano = 1;

    if(0){
        printf("Verdadeiro...");
    }else{
        printf("Falso...");
    }

    return 0;
}
```

