

# Algoritmos e Linguagem de Programação - ALP

Rogério Eduardo da Silva - *rogerio.silva@udesc.br*  
Adriano Fiorese - *adriano.fiorese@udesc.br*

Universidade do Estado de Santa Catarina  
Departamento de Ciência da Computação

20 de abril de 2016

## Conteúdo Programático:

### Apresentação da Disciplina

Unidade 01 - Noções básicas sobre sistemas de computação (4 horas)

Unidade 02 - Noções sobre linguagens de programação e programas (16 horas)

Unidade 03 - Estudo de uma linguagem de alto nível (32 horas)

Unidade 04 - Estruturas homogêneas e Sub-rotinas (12 horas)

Unidade 05 - Projeto Final (8 horas)

# Ementa

---

- Noções básicas sobre sistemas de computação.
- Noções sobre linguagens de programação e programas.
- Estudo de uma linguagem de alto nível.

# Objetivo Geral da Disciplina

---

Ao final do curso, o aluno deverá estar apto a:

- Dominar o processo de solução de problemas através do desenvolvimento de algoritmos a serem executados por computador.
- Dominar os comandos básicos, estruturar os dados em tipos simples e estruturados, utilizar conceitos de sub-programação, através da linguagem de programação C.

## Objetivos Específicos

---

- CONCEITUAR os princípios básicos da computação.
- ENUMERAR os principais recursos de hardware disponíveis na ciência da computação.
- ENUMERAR os principais recursos de software disponíveis na ciência da computação.
- INTRODUZIR a lógica de programação.
- CARACTERIZAR as principais ferramentas auxiliares para programação.
- PROPORCIONAR práticas de programação.

# Método de Ensino

---

- Aulas expositivas em sala e em laboratório
- Listas de exercícios teóricos e práticos
- Atendimento presencial (sala do professor) e/ou através da lista de emails da disciplina `alp-ee@googlegroups.com`
- `http://www.rogerioesilva.net/`

# Avaliações

---

- Participação em Classe;
- Provas (2 provas previstas – 2 individuais e s/ consulta);
- Trabalhos individuais ou em grupos de 2 ou mais alunos, com o desenvolvimento de soluções para problemas sugeridos;

$$NotaFinal = Pr_1 * 0.2 + Pr_2 * 0.3 + TC * 0.2 + TF * 0.3$$

- - $Pr_1$  Prova 1
  - $Pr_2$  Prova 2
  - $TC$  Trabalhos complementares [Exercícios, Trabalhos (2 previstos), entre outros]
  - $TF$  Trabalho Final da Disciplina

# Unidade 01

## Noções básicas sobre sistemas de computação

Previsão: 4 horas/aula



# Breve Histórico da Computação

---

- Necessidade de se realizar cálculos repetitivos
  - **COMPUTARE** = calcular

# Breve Histórico da Computação

---

- Necessidade de se realizar cálculos repetitivos
  - **COMPUTARE = calcular**
- Primeiro dispositivo de cálculo: ábaco (3500 A.C.)
  - Realiza operações sobre uma representação no sistema decimal

# Breve Histórico da Computação

---

- Necessidade de se realizar cálculos repetitivos
  - **COMPUTARE = calcular**
- Primeiro dispositivo de cálculo: ábaco (3500 A.C.)
  - Realiza operações sobre uma representação no sistema decimal
- (1550-1617) John Napier (inventor dos logaritmos naturais)
  - Dispositivo de bastões que continham números e era capaz de multiplicar e dividir automaticamente
  - Dispositivo com cartões chamado 'Estruturas de Napier' que fazia multiplicações

# Breve Histórico da Computação

---

- Necessidade de se realizar cálculos repetitivos
  - **COMPUTARE = calcular**
- Primeiro dispositivo de cálculo: ábaco (3500 A.C.)
  - Realiza operações sobre uma representação no sistema decimal
- (1550-1617) John Napier (inventor dos logaritmos naturais)
  - Dispositivo de bastões que continham números e era capaz de multiplicar e dividir automaticamente
  - Dispositivo com cartões chamado 'Estruturas de Napier' que fazia multiplicações
- (1623-1662) Blaise Pascal
  - Primeira máquina automática de calcular ('Pascalina') = fazia adições e subtrações

# Breve Histórico da Computação

---

- (1883) Charles Babbage
  - Projetou a “Máquina Analítica ou Diferencial”
  - Não chegou a ser construída mas previa programa, memória, unidade de controle e periféricos E/S
  - É considerado o pai da informática moderna

# Breve Histórico da Computação

---

- (1883) Charles Babbage
  - Projetou a “Máquina Analítica ou Diferencial”
  - Não chegou a ser construída mas previa programa, memória, unidade de controle e periféricos E/S
  - É considerado o pai da informática moderna
- (1854) George Boole
  - Desenvolveu a **Álgebra de Boole** que permitiu mais tarde a criação da “Teoria dos Circuitos Lógicos”

# Breve Histórico da Computação

---

- (1883) Charles Babbage
  - Projetou a “Máquina Analítica ou Diferencial”
  - Não chegou a ser construída mas previa programa, memória, unidade de controle e periféricos E/S
  - É considerado o pai da informática moderna
- (1854) George Boole
  - Desenvolveu a **Álgebra de Boole** que permitiu mais tarde a criação da “Teoria dos Circuitos Lógicos”
- (1937) Surge o primeiro computador eletromecânico: MARK-I
  - Somava dois números em menos de 1 segundo
  - Multiplicava dois números em 6 segundos

# Breve Histórico da Computação

---

- (1883) Charles Babbage
  - Projetou a “Máquina Analítica ou Diferencial”
  - Não chegou a ser construída mas previa programa, memória, unidade de controle e periféricos E/S
  - É considerado o pai da informática moderna
- (1854) George Boole
  - Desenvolveu a **Álgebra de Boole** que permitiu mais tarde a criação da “Teoria dos Circuitos Lógicos”
- (1937) Surge o primeiro computador eletromecânico: MARK-I
  - Somava dois números em menos de 1 segundo
  - Multiplicava dois números em 6 segundos
- Em 1952 surgem os computadores MANIAC-I, MANIAC-II e UNIVAC-H



# Breve Histórico da Computação

---

- (1883) Charles Babbage
  - Projetou a “Máquina Analítica ou Diferencial”
  - Não chegou a ser construída mas previa programa, memória, unidade de controle e periféricos E/S
  - É considerado o pai da informática moderna
- (1854) George Boole
  - Desenvolveu a **Álgebra de Boole** que permitiu mais tarde a criação da “Teoria dos Circuitos Lógicos”
- (1937) Surge o primeiro computador eletromecânico: MARK-I
  - Somava dois números em menos de 1 segundo
  - Multiplicava dois números em 6 segundos
- Em 1952 surgem os computadores MANIAC-I, MANIAC-II e UNIVAC-H
  - Surge a **Eletrônica**

# Breve Histórico da Computação

## A Eletrônica

---

- Nos anos 50 surge o diodo e o transistor

# Breve Histórico da Computação

## A Eletrônica

---

- Nos anos 50 surge o diodo e o transistor
  - Permitiram a miniaturização dos circuitos eletrônicos
  - Começa a era dos circuitos *Short Scale Integration - SSI*

# Breve Histórico da Computação

## A Eletrônica

---

- Nos anos 50 surge o diodo e o transistor
  - Permitiram a miniaturização dos circuitos eletrônicos
  - Começa a era dos circuitos *Short Scale Integration* - *SSI*
  - ... que logo se tornam *Medium Scale Integration* - *MSI* que continham de 100 a 1000 portas lógicas na mesma pastilha

# Breve Histórico da Computação

## A Eletrônica

---

- Nos anos 50 surge o diodo e o transistor
  - Permitiram a miniaturização dos circuitos eletrônicos
  - Começa a era dos circuitos *Short Scale Integration* - *SSI*
  - ... que logo se tornam *Medium Scale Integration* - *MSI* que continham de 100 a 1000 portas lógicas na mesma pastilha
  - Já os *Long Scale Integration* - *LSI* continham entre 1000 e 10000 portas lógicas

# Breve Histórico da Computação

## A Eletrônica

---

- Nos anos 50 surge o diodo e o transistor
  - Permitiram a miniaturização dos circuitos eletrônicos
  - Começa a era dos circuitos *Short Scale Integration - SSI*
  - ... que logo se tornam *Medium Scale Integration - MSI* que continham de 100 a 1000 portas lógicas na mesma pastilha
  - Já os *Long Scale Integration - LSI* continham entre 1000 e 10000 portas lógicas
  - Chegamos ao *Very Long Scale Integration - VLSI* ao se ultrapassar as 10000 portas lógicas

# Breve Histórico da Computação

## A Eletrônica

---

- Nos anos 50 surge o diodo e o transistor
  - Permitiram a miniaturização dos circuitos eletrônicos
  - Começa a era dos circuitos *Short Scale Integration - SSI*
  - ... que logo se tornam *Medium Scale Integration - MSI* que continham de 100 a 1000 portas lógicas na mesma pastilha
  - Já os *Long Scale Integration - LSI* continham entre 1000 e 10000 portas lógicas
  - Chegamos ao *Very Long Scale Integration - VLSI* ao se ultrapassar as 10000 portas lógicas
- (1971) Surge o microprocessador
  - Permitiu a implementação de toda a CPU em um único circuito integrado
  - Surgem os **computadores**

# Breve Histórico da Computação

## As gerações dos computadores

---

1ª geração a base de válvulas a vácuo; aplicações científicas e militares; utilizavam linguagem de máquina e cartões perfurados.



# Breve Histórico da Computação

## As gerações dos computadores

---

- 1ª geração a base de válvulas a vácuo; aplicações científicas e militares; utilizavam linguagem de máquina e cartões perfurados.
- 2ª geração a base de transistores; utilizavam linguagens de montagem (Assembly) e de mais alto nível como COBOL, ForTran e Algol. Usavam memórias magnéticas como fitas e tambores.

# Breve Histórico da Computação

## As gerações dos computadores

---

- 1ª geração a base de válvulas a vácuo; aplicações científicas e militares; utilizavam linguagem de máquina e cartões perfurados.
- 2ª geração a base de transistores; utilizavam linguagens de montagem (Assembly) e de mais alto nível como COBOL, ForTran e Algol. Usavam memórias magnéticas como fitas e tambores.
- 3ª geração a base de circuitos integrados (SSI e MSI); surgimento do *software* como sistemas operacionais; memórias a base de semicondutores e discos magnéticos.

# Breve Histórico da Computação

## As gerações dos computadores

---

- 1ª geração a base de válvulas a vácuo; aplicações científicas e militares; utilizavam linguagem de máquina e cartões perfurados.
- 2ª geração a base de transistores; utilizavam linguagens de montagem (Assembly) e de mais alto nível como COBOL, ForTran e Algol. Usavam memórias magnéticas como fitas e tambores.
- 3ª geração a base de circuitos integrados (SSI e MSI); surgimento do *software* como sistemas operacionais; memórias a base de semicondutores e discos magnéticos.
- 4ª geração advento do microprocessador; usa LSI; armazenada em *Floppy disks*; uso das linguagens de programação e o surgimento das redes de comunicação de dados.

# Breve Histórico da Computação

## As gerações dos computadores

---

- 1ª geração a base de válvulas a vácuo; aplicações científicas e militares; utilizavam linguagem de máquina e cartões perfurados.
- 2ª geração a base de transistores; utilizavam linguagens de montagem (Assembly) e de mais alto nível como COBOL, ForTran e Algol. Usavam memórias magnéticas como fitas e tambores.
- 3ª geração a base de circuitos integrados (SSI e MSI); surgimento do *software* como sistemas operacionais; memórias a base de semicondutores e discos magnéticos.
- 4ª geração advento do microprocessador; usa LSI; armazena em *Floppy disks*; uso das linguagens de programação e o surgimento das redes de comunicação de dados.
- 5ª geração ainda teórica; utilizaria inteligência artificial, linguagem natural, altíssima capacidade de processamento através de processadores ópticos ou quânticos.

# Conceitos de Informática

---

- Uma definição é a **“ciência que estuda o tratamento automático e racional da informação”**

# Conceitos de Informática

---

- Uma definição é a “**ciência que estuda o tratamento automático e racional da informação**”
- O termo surgiu na França (1962) da junção das palavras **Information** *automatique*

# Conceitos de Informática

---

- Uma definição é a “**ciência que estuda o tratamento automático e racional da informação**”
- O termo surgiu na França (1962) da junção das palavras **Information** *automatique*
- Principais funções
  - desenvolvimento de novas máquinas
  - desenvolvimento de novos métodos de trabalho
  - construção de aplicações automáticas
  - melhoria de métodos e aplicações existentes

# Conceitos de Informática

---

- Uma definição é a **“ciência que estuda o tratamento automático e racional da informação”**



# Conceitos de Informática

---

- Uma definição é a “**ciência que estuda o tratamento automático e racional da informação**”
- O termo surgiu na França (1962) da junção das palavras **Information** *automatique*

# Conceitos de Informática

---

- Uma definição é a “**ciência que estuda o tratamento automático e racional da informação**”
- O termo surgiu na França (1962) da junção das palavras **Information** *automatique*
- Principais funções
  - desenvolvimento de novas máquinas
  - desenvolvimento de novos métodos de trabalho
  - construção de aplicações automáticas
  - melhoria de métodos e aplicações existentes

# Modelo de um Computador

---

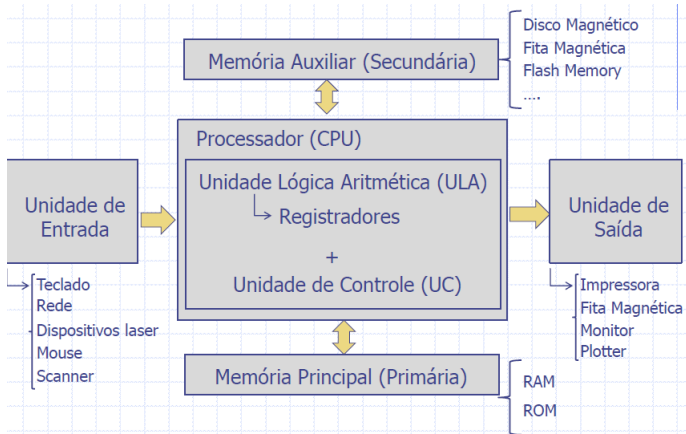
- Computador é uma máquina composta de elementos físicos do tipo eletrônico, que executa instruções com alta velocidade e precisão desde que corretamente instruído.

# Modelo de um Computador

---

- Computador é uma máquina composta de elementos físicos do tipo eletrônico, que executa instruções com alta velocidade e precisão desde que corretamente instruído.
- **Hardware** conjunto de todos os componentes físicos da máquina (teclado, mouse, monitor, impressora, placa mãe, etc.)
- **Software** conjunto dos componentes lógicos que são executados pelo hardware e servem para controlá-lo

# Modelo de um Computador



# Modelo de um Computador

## A CPU

---

Unidade Lógica Aritmética (ULA) responsável pelas operações elementares: aritméticas e lógicas.

# Modelo de um Computador

## A CPU

---

**Unidade Lógica Aritmética (ULA)** responsável pelas operações elementares: aritméticas e lógicas.

**Registradores** unidades de memória RAM para execução de operações pela ULA e UC.

# Modelo de um Computador

## A CPU

---

**Unidade Lógica Aritmética (ULA)** responsável pelas operações elementares: aritméticas e lógicas.

**Registradores** unidades de memória RAM para execução de operações pela ULA e UC.

**Unidade de Controle (UC)** controla o fluxo de dados entre as unidades da CPU, buscando as operações na memória principal e distribuindo entre os módulos responsáveis pela execução (ULA, E/S, etc.)



# Modelo de um Computador

## A Memória

---

**Memória Primária ou Principal** local de armazenamento das instruções e dados durante a execução dos programas.

# Modelo de um Computador

## A Memória

---

**Memória Primária ou Principal** local de armazenamento das instruções e dados durante a execução dos programas.

**Random Access Memory (RAM)** É uma memória volátil (depende da máquina estar ligada). Tempo de leitura/gravação rápidos. Acesso aleatório

# Modelo de um Computador

## A Memória

---

**Memória Primária ou Principal** local de armazenamento das instruções e dados durante a execução dos programas.

**Random Access Memory (RAM)** É uma memória volátil (depende da máquina estar ligada). Tempo de leitura/gravação rápidos. Acesso aleatório

**Read Only Memory (ROM)** armazena um conjunto de instruções do fabricante utilizadas durante o processo de inicialização do computador. Dados somente para leitura.

# Modelo de um Computador

## A Memória

---

**Memória Primária ou Principal** local de armazenamento das instruções e dados durante a execução dos programas.

**Random Access Memory (RAM)** É uma memória volátil (depende da máquina estar ligada). Tempo de leitura/gravação rápidos. Acesso aleatório

**Read Only Memory (ROM)** armazena um conjunto de instruções do fabricante utilizadas durante o processo de inicialização do computador. Dados somente para leitura.

# Modelo de um Computador

## A Memória

---

**Memória Secundária ou Auxiliar** conjunto dos dispositivos periféricos de armazenamento permanente de dados.

# Modelo de um Computador

## A Memória

---

**Memória Secundária ou Auxiliar** conjunto dos dispositivos periféricos de armazenamento permanente de dados.

**Meio Magnético** utiliza uma camada de óxido de ferro para registrar informações em pontos magnetizáveis.  
Ex.: Discos e fitas magnéticas.

# Modelo de um Computador

## A Memória

---

**Memória Secundária ou Auxiliar** conjunto dos dispositivos periféricos de armazenamento permanente de dados.

**Meio Magnético** utiliza uma camada de óxido de ferro para registrar informações em pontos magnetizáveis.  
Ex.: Discos e fitas magnéticas.

**Meio Óptico** efetuar marcações a laser em uma superfície plástica reativa. Ex.: CD, DVD, Blu-Ray.

# Modelo de um Computador

## A Memória

---

**Memória Secundária ou Auxiliar** conjunto dos dispositivos periféricos de armazenamento permanente de dados.

**Meio Magnético** utiliza uma camada de óxido de ferro para registrar informações em pontos magnetizáveis.  
Ex.: Discos e fitas magnéticas.

**Meio Óptico** efetuar marcações a laser em uma superfície plástica reativa. Ex.: CD, DVD, Blu-Ray.



# Modelo de um Computador

## Os periféricos

---

- Qualquer dispositivo que permite a comunicação entre o computador e o mundo exterior.

# Modelo de um Computador

## Os periféricos

---

- Qualquer dispositivo que permite a comunicação entre o computador e o mundo exterior.
- Esta comunicação (transferência de dados) pode ser realizada em blocos ou sequencialmente (palavra por palavra).

# Modelo de um Computador

## Os periféricos

---

- Qualquer dispositivo que permite a comunicação entre o computador e o mundo exterior.
- Esta comunicação (transferência de dados) pode ser realizada em blocos ou sequencialmente (palavra por palavra).

**Dispositivos de Entrada** qualquer dispositivo capaz de enviar informações do mundo exterior para o computador. Ex.: teclado, mouse, scanner, leitor de códigos de barra, sensores, etc.

# Modelo de um Computador

## Os periféricos

---

- Qualquer dispositivo que permite a comunicação entre o computador e o mundo exterior.
- Esta comunicação (transferência de dados) pode ser realizada em blocos ou sequencialmente (palavra por palavra).

**Dispositivos de Entrada** qualquer dispositivo capaz de enviar informações do mundo exterior para o computador. Ex.: teclado, mouse, scanner, leitor de códigos de barra, sensores, etc.

**Dispositivos de Saída** qualquer dispositivo capaz de converter informações do computador para uma forma inteligível e enviar para o mundo exterior. Exemplo: monitor, impressora, plotter, etc.

# Modelo de um Computador

## Os periféricos

---

- Qualquer dispositivo que permite a comunicação entre o computador e o mundo exterior.
- Esta comunicação (transferência de dados) pode ser realizada em blocos ou sequencialmente (palavra por palavra).

**Dispositivos de Entrada** qualquer dispositivo capaz de enviar informações do mundo exterior para o computador. Ex.: teclado, mouse, scanner, leitor de códigos de barra, sensores, etc.

**Dispositivos de Saída** qualquer dispositivo capaz de converter informações do computador para uma forma inteligível e enviar para o mundo exterior. Exemplo: monitor, impressora, plotter, etc.

- **Pergunta: memória auxiliar pode ser considerada dispositivo de saída?**

# Software

---

- É a abstração lógica composta de um conjunto de instruções, organizadas e armazenadas em um ou mais arquivos, que instruem o computador a executar tarefas que solucionam determinados problemas.

# Software

---

- É a abstração lógica composta de um conjunto de instruções, organizadas e armazenadas em um ou mais arquivos, que instruem o computador a executar tarefas que solucionam determinados problemas.

Básico (sistema) responsáveis por administrar, operar e manter o funcionamento do computador. É o ambiente onde os demais softwares são executados. Ex.: sistemas operacionais.

# Software

---

- É a abstração lógica composta de um conjunto de instruções, organizadas e armazenadas em um ou mais arquivos, que instruem o computador a executar tarefas que solucionam determinados problemas.

**Básico (sistema)** responsáveis por administrar, operar e manter o funcionamento do computador. É o ambiente onde os demais softwares são executados. Ex.: sistemas operacionais.

**Aplicação** responsáveis pela execução de tarefas através do uso do computador. Ex.: processador de texto e gráficos, planilhas eletrônicas, jogos, gerenciados de banco de dados, etc.



# Software

---

- É a abstração lógica composta de um conjunto de instruções, organizadas e armazenadas em um ou mais arquivos, que instruem o computador a executar tarefas que solucionam determinados problemas.

**Básico (sistema)** responsáveis por administrar, operar e manter o funcionamento do computador. É o ambiente onde os demais softwares são executados. Ex.: sistemas operacionais.

**Aplicação** responsáveis pela execução de tarefas através do uso do computador. Ex.: processador de texto e gráficos, planilhas eletrônicas, jogos, gerenciados de banco de dados, etc.

**Utilitário** software de apoio à operação do computador. Executa rotinas auxiliares frequentes como: (des)compactação, detecção/eliminação de vírus, etc.

# Unidade 02

## Noções sobre linguagens de programação e programas

Previsão: 16 horas/aula

# Linguagens para Computadores

## Linguagem Binária

---

- Dispositivos eletrônicos que compõe o computador distinguem apenas 2 sinais elétricos denominados **bit**.
  - Presença de sinal elétrico representado pelo símbolo 1.
  - Ausência de sinal elétrico representado pelo símbolo 0.

# Linguagens para Computadores

## Linguagem Binária

---

- Dispositivos eletrônicos que compõe o computador distinguem apenas 2 sinais elétricos denominados **bit**.
  - Presença de sinal elétrico representado pelo símbolo 1.
  - Ausência de sinal elétrico representado pelo símbolo 0.
- Uma sequência de bits pode codificar dados ou instruções que a CPU é capaz de executar.

**101011110001101010**

# Linguagens para Computadores

## Linguagem de Máquina

---

- Descreve a linguagem constituída pelas instruções que podem ser diretamente executadas pela CPU.
  - Somar, carregar valores, comparar valores, movimentar valores na memória, desviar a execução para uma instrução específica.
  - Cada instrução é representada por uma determinada sequência binária.

# Linguagens para Computadores

## Linguagem de Máquina

---

- Descreve a linguagem constituída pelas instruções que podem ser diretamente executadas pela CPU.
  - Somar, carregar valores, comparar valores, movimentar valores na memória, desviar a execução para uma instrução específica.
  - Cada instrução é representada por uma determinada sequência binária.
- Inicialmente, codificar manualmente uma sequência binária era a única forma que os programadores dispunham para desenvolver seus programas.

# Linguagens para Computadores

## Linguagem de Máquina

---

- Descreve a linguagem constituída pelas instruções que podem ser diretamente executadas pela CPU.
  - Somar, carregar valores, comparar valores, movimentar valores na memória, desviar a execução para uma instrução específica.
  - Cada instrução é representada por uma determinada sequência binária.
- Inicialmente, codificar manualmente uma sequência binária era a única forma que os programadores dispunham para desenvolver seus programas.
- Posteriormente, foi introduzido o conceito de “mnemônicos” que nada mais são do que ‘apelidos’ para determinadas sequências binárias, a fim de facilitar sua programação:

# Linguagens para Computadores

## Linguagem de Máquina

---

- Descreve a linguagem constituída pelas instruções que podem ser diretamente executadas pela CPU.
  - Somar, carregar valores, comparar valores, movimentar valores na memória, desviar a execução para uma instrução específica.
  - Cada instrução é representada por uma determinada sequência binária.
- Inicialmente, codificar manualmente uma sequência binária era a única forma que os programadores dispunham para desenvolver seus programas.
- Posteriormente, foi introduzido o conceito de “mnemônicos” que nada mais são do que ‘apelidos’ para determinadas sequências binárias, a fim de facilitar sua programação:

```
MOV R1, x  
ADD R1, R2  
JMP L
```



# Linguagens para Computadores

## Linguagem de Máquina

---

- Descreve a linguagem constituída pelas instruções que podem ser diretamente executadas pela CPU.
  - Somar, carregar valores, comparar valores, movimentar valores na memória, desviar a execução para uma instrução específica.
  - Cada instrução é representada por uma determinada sequência binária.
- Inicialmente, codificar manualmente uma sequência binária era a única forma que os programadores dispunham para desenvolver seus programas.
- Posteriormente, foi introduzido o conceito de “mnemônicos” que nada mais são do que ‘apelidos’ para determinadas sequências binárias, a fim de facilitar sua programação:

```
MOV R1, x
ADD R1, R2
JMP L
```

- A evolução seguinte foi automatizar o processo de tradução de mnemônicos em linguagem de máquina (denominado ‘montagem’) através de *programas montadores*.

# Linguagens para Computadores

## Linguagens de Médio e Alto Nível

---

- Descrevem linguagens constituídas por um conjunto mais rico de operações e construções sintáticas.

# Linguagens para Computadores

## Linguagens de Médio e Alto Nível

---

- Descrevem linguagens constituídas por um conjunto mais rico de operações e construções sintáticas.
- De acordo com o nível de abstração exigido para o desenvolvimento de um programa é que se classifica a complexidade da linguagem

# Linguagens para Computadores

## Linguagens de Médio e Alto Nível

---

- Descrevem linguagens constituídas por um conjunto mais rico de operações e construções sintáticas.
- De acordo com o nível de abstração exigido para o desenvolvimento de um programa é que se classifica a complexidade da linguagem
  - Baixo Nível exigem um grande conhecimento do funcionamento do hardware.  
Exemplos: ling. de máquina e de montagem (Assembly)

# Linguagens para Computadores

## Linguagens de Médio e Alto Nível

---

- Descrevem linguagens constituídas por um conjunto mais rico de operações e construções sintáticas.
- De acordo com o nível de abstração exigido para o desenvolvimento de um programa é que se classifica a complexidade da linguagem
  - Baixo Nível exigem um grande conhecimento do funcionamento do hardware.  
Exemplos: ling. de máquina e de montagem (Assembly)
  - Médio Nível introduziu o conceito de comandos (*statements*) porém ainda exige um bom conhecimento em termos de lógica permitindo uma abstração maior acerca dos recursos de hardware.

# Linguagens para Computadores

## Linguagens de Médio e Alto Nível

---

- Descrevem linguagens constituídas por um conjunto mais rico de operações e construções sintáticas.
- De acordo com o nível de abstração exigido para o desenvolvimento de um programa é que se classifica a complexidade da linguagem
  - Baixo Nível exigem um grande conhecimento do funcionamento do hardware. Exemplos: ling. de máquina e de montagem (Assembly)
  - Médio Nível introduziu o conceito de comandos (*statements*) porém ainda exige um bom conhecimento em termos de lógica permitindo uma abstração maior acerca dos recursos de hardware.
  - Alto Nível permite ao programador focar apenas no processo lógico do algoritmos, abstraindo completamente questão relacionadas ao hardware no qual o programa será executado.

# Linguagens para Computadores

## Linguagens de Médio e Alto Nível

---

- Descrevem linguagens constituídas por um conjunto mais rico de operações e construções sintáticas.
- De acordo com o nível de abstração exigido para o desenvolvimento de um programa é que se classifica a complexidade da linguagem
  - Baixo Nível exigem um grande conhecimento do funcionamento do hardware. Exemplos: ling. de máquina e de montagem (Assembly)
  - Médio Nível introduziu o conceito de comandos (*statements*) porém ainda exige um bom conhecimento em termos de lógica permitindo uma abstração maior acerca dos recursos de hardware.
  - Alto Nível permite ao programador focar apenas no processo lógico do algoritmos, abstraindo completamente questão relacionadas ao hardware no qual o programa será executado.  
Um programa escrito em linguagem de alto nível precisa ser traduzido para linguagem de máquina antes que possa ser executado. Isso é feito através de um processo denominado **compilação**.

# Compiladores & Interpretadores

## Compilador

---

- É um programa tradutor de programas escritos em um determinada linguagem (**linguagem fonte**) para outra equivalente (**linguagem objeto**).



# Compiladores & Interpretadores

## Compilador

---

- É um programa tradutor de programas escritos em um determinada linguagem (**linguagem fonte**) para outra equivalente (**linguagem objeto**).
- As linguagens modernas atualmente permitem a utilização de códigos-fonte auxiliares pré-compilados (*bibliotecas*) conjuntamente com os programas desenvolvidos pelo programador. Para tal, é necessário que estas bibliotecas sejam combinadas ao código-objeto do programa através de um processo denominado **linkedição**.

# Compiladores & Interpretadores

## Compilador

---

- É um programa tradutor de programas escritos em um determinada linguagem (**linguagem fonte**) para outra equivalente (**linguagem objeto**).
- As linguagens modernas atualmente permitem a utilização de códigos-fonte auxiliares pré-compilados (*bibliotecas*) conjuntamente com os programas desenvolvidos pelo programador. Para tal, é necessário que estas bibliotecas sejam combinadas ao código-objeto do programa através de um processo denominado **linkedição**.
- Uma outra atribuição dos compiladores é a análise do código-fonte. Isto significa que antes de iniciar a tradução do código-fonte, o mesmo é verificado se as instruções nele contidas respeitam as regras pré-estabelecidas pela linguagem em questão; caso contrário, uma mensagem de erro é enviada ao programador, informando sobre o erro.

# Compiladores & Interpretadores

## Interpretador

---

- É um programa que executa diretamente as instruções escritas em um determinada linguagem fonte.

# Compiladores & Interpretadores

## Interpretador

---

- É um programa que executa diretamente as instruções escritas em um determinada linguagem fonte.
- A execução de programas através de interpretação é um processo mais lento que a compilação dado que exige a utilização de uma 'máquina interpretadora'.

# Compiladores & Interpretadores

## Interpretador

---

- É um programa que executa diretamente as instruções escritas em um determinada linguagem fonte.
- A execução de programas através de interpretação é um processo mais lento que a compilação dado que exige a utilização de uma 'máquina interpretadora'.
- Um mesmo código fonte pode ser interpretado em diferentes plataformas (Sistemas Operacionais) desde que hajam máquinas interpretadores desenvolvidas para aquela plataforma específica. Ex.: JAVA.

# Compiladores & Interpretadores

## Interpretador

---

- É um programa que executa diretamente as instruções escritas em um determinada linguagem fonte.
- A execução de programas através de interpretação é um processo mais lento que a compilação dado que exige a utilização de uma 'máquina interpretadora'.
- Um mesmo código fonte pode ser interpretado em diferentes plataformas (Sistemas Operacionais) desde que hajam máquinas interpretadores desenvolvidas para aquela plataforma específica. Ex.: JAVA.
- Um programa compilado só poderá ser executado **após** o código-objeto ser gerado (não apresentar erros de sintaxe). Um programa interpretado é sempre executado e encerra a execução quando encontra o primeiro erro de sintaxe (*Abort execution*).

# Ambiente de Programação

---

**Editor de Texto** permite editar qualquer arquivo em formato texto inclusive programas fonte.

# Ambiente de Programação

---

**Editor de Texto** permite editar qualquer arquivo em formato texto inclusive programas fonte.

- Ex. de editores de texto: Bloco de Notas, Sublime, Geany, ....



# Ambiente de Programação

---

**Editor de Texto** permite editar qualquer arquivo em formato texto inclusive programas fonte.

- Ex. de editores de texto: Bloco de Notas, Sublime, Geany, ....

**Ambiente de Desenvolvimento Integrado** (*Integrated Development Environment - IDE*) é um editor especial dedicado à edição de programas fonte, inclui diversos recursos que aceleram/facilitam a edição de programas fonte: ênfase de sintaxe, auto-completar, ajuda online, compilação/linkedição integrada, entre outros.

# Ambiente de Programação

---

**Editor de Texto** permite editar qualquer arquivo em formato texto inclusive programas fonte.

- Ex. de editores de texto: Bloco de Notas, Sublime, Geany, ....

**Ambiente de Desenvolvimento Integrado** (*Integrated Development Environment - IDE*) é um editor especial dedicado à edição de programas fonte, inclui diversos recursos que aceleram/facilitam a edição de programas fonte: ênfase de sintaxe, auto-completar, ajuda online, compilação/linkedição integrada, entre outros.

- Ex. de IDE: MSVC, Dev-C++, CodeBlocks, Eclipse, ....

# Ambiente de Programação

---

**Editor de Texto** permite editar qualquer arquivo em formato texto inclusive programas fonte.

- Ex. de editores de texto: Bloco de Notas, Sublime, Geany, ....

**Ambiente de Desenvolvimento Integrado** (*Integrated Development Environment - IDE*) é um editor especial dedicado à edição de programas fonte, inclui diversos recursos que aceleram/facilitam a edição de programas fonte: ênfase de sintaxe, auto-completar, ajuda online, compilação/linkedição integrada, entre outros.

- Ex. de IDE: MSVC, Dev-C++, CodeBlocks, Eclipse, ....

**Depurador** programa auxiliar que permite o acompanhamento da execução de um programa. Tem o objetivo de auxiliar o programador na detecção/correção de erros/melhorias no programa.

# Ambiente de Programação

---

**Editor de Texto** permite editar qualquer arquivo em formato texto inclusive programas fonte.

- Ex. de editores de texto: Bloco de Notas, Sublime, Geany, ....

**Ambiente de Desenvolvimento Integrado** (*Integrated Development Environment - IDE*) é um editor especial dedicado à edição de programas fonte, inclui diversos recursos que aceleram/facilitam a edição de programas fonte: ênfase de sintaxe, auto-completar, ajuda online, compilação/linkedição integrada, entre outros.

- Ex. de IDE: MSVC, Dev-C++, CodeBlocks, Eclipse, ....

**Depurador** programa auxiliar que permite o acompanhamento da execução de um programa. Tem o objetivo de auxiliar o programador na detecção/correção de erros/melhorias no programa.

# Unidade 03

Estudo de uma linguagem de alto nível

Previsão: 32 horas/aula

# Algoritmos

---

- *“Consiste em uma sequência finita de regras ou instruções que especificam como determinadas operações básicas, executáveis automaticamente, devem ser combinadas para a realização de uma tarefa desejada”.*

# Algoritmos

---

- *“Consiste em uma sequência finita de regras ou instruções que especificam como determinadas operações básicas, executáveis automaticamente, devem ser combinadas para a realização de uma tarefa desejada”.*
- *“Descrição de um comportamento expresso em termos de um repertório bem sucedido e finito de ações naturais, das quais damos por certo que elas podem ser executadas para resolver um problema.”*

# Algoritmos vs. Programas

---

- Algoritmos são descrições de processos (modelo abstrato).



# Algoritmos vs. Programas

---

- Algoritmos são descrições de processos (modelo abstrato).
- Programas são a realização dos processos descritos (modelo concreto).

# Algoritmos vs. Programas

---

- Algoritmos são descrições de processos (modelo abstrato).
- Programas são a realização dos processos descritos (modelo concreto).
- Exemplos práticos:
  - Receita Culinária vs Cozinhar
  - Partitura Musical vs Tocar um instrumento
  - Projetar um artefato vs Construir/utilizar um artefato

# Algoritmos vs. Programas

---

- Algoritmos são descrições de processos (modelo abstrato).
- Programas são a realização dos processos descritos (modelo concreto).
- Exemplos práticos:
  - Receita Culinária vs Cozinhar
  - Partitura Musical vs Tocar um instrumento
  - Projetar um artefato vs Construir/utilizar um artefato
- Existem diversas formas de se descrever algoritmos.

# Algoritmos - Formas de Representação

---

**Sistemático Descritivo ou Narração Descritiva** usa a linguagem natural (p.ex.: língua Portuguesa) para descrever um procedimento

## **Receita de Bolo**

1. Prepare uma certa lista de ingredientes
2. Misture os ingredientes
3. Despeje a mistura numa forma
4. Se tiver côco ralado então
  - 4.1 Adicione côco ralado
5. Ligue o forno a 200 graus Celsius
6. Leve a forma ao forno
7. Enquanto não estiver assado
  - 7.1 Deixe a forma no forno
8. Retire do forno

# Algoritmos - Formas de Representação

---

**Sistemático Descritivo ou Narração Descritiva** usa a linguagem natural (p.ex.: língua Portuguesa) para descrever um procedimento

## Receita de Bolo

1. Prepare uma certa lista de ingredientes
2. Misture os ingredientes
3. Despeje a mistura numa forma
4. Se tiver côco ralado então
  - 4.1 Adicione côco ralado
5. Ligue o forno a 200 graus Celsius
6. Leve a forma ao forno
7. Enquanto não estiver assado
  - 7.1 Deixe a forma no forno
8. Retire do forno

## Como Trocar um Pneu Furado

1. Afrouxar ligeiramente as porcas
2. Suspender o carro
3. Retirar todas as porcas e o pneu
4. Colocar o pneu estepe e recolocar as porcas
5. Apertar as porcas
6. Abaixar o carro
7. Se as porcas tiverem alguma folga
  - 7.1 Apertar as porcas até seu perfeito encaixe

# Algoritmos - Formas de Representação

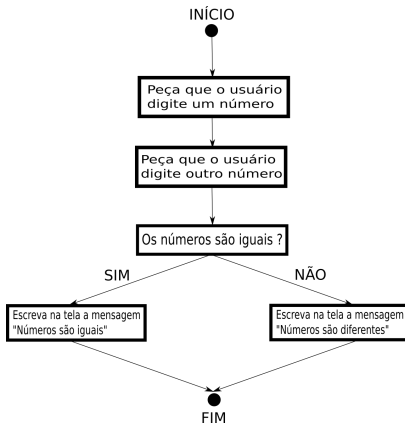
## Exercício

---

- Você foi encarregado de ensinar um aluno novo recém chegado a Joinville como ele deve fazer para ir do Campus da UDESC até o Shopping Mueller.
  - Detalhe: Você não sabe se o aluno em questão tem ou não carro, portanto considere ambas as possibilidades

# Algoritmos - Formas de Representação

## Fluxograma



# Algoritmos - Formas de Representação

## FLUXOGRAMA



Sentido do fluxo  
de dados



Desvio da execução  
do programa



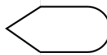
Terminal de INÍCIO ou  
FIM do processamento



Entrada manual  
de dados



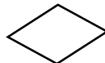
Processamento  
em geral



Exibe informações  
de saída



E/S em dispositivo  
genérico (ex: arquivo)



Tomada de decisão



Conector de página

(caso o fluxograma seja muito complexo)



# Algoritmos - Formas de Representação

## Exercício

---

- Refazer o algoritmo do exercício anterior (caminho UDESC → Shopping Mueller) através de fluxogramas

# Algoritmos - Formas de Representação

---

Pseudocódigo ou Sistemático Descritivo Padronizado usa um versão padronizada da linguagem natural

Algoritmo <nome do algoritmo>

    <área de declarações iniciais>

    <área de sub-rotinas>

Início

    <corpo do algoritmo>

Fim

# Iniciação aos Algoritmos

## **Tipos Primitivos de Dados**

---

- Classifica os dados utilizados por um programa de acordo o tipo da informação representada.

# Iniciação aos Algoritmos

## **Tipos Primitivos de Dados**

---

- Classifica os dados utilizados por um programa de acordo o tipo da informação representada.
- Informa ao compilador a quantidade de memória que precisa ser reservada para o armazenamento do dado específico.

# Iniciação aos Algoritmos

## Dados Numéricos

---

**Inteiro** representa qualquer número (positivo ou negativo) que não possui parte fracionária. Ex: 0, 1, 1000, -125

# Iniciação aos Algoritmos

## Dados Numéricos

---

**Inteiro** representa qualquer número (positivo ou negativo) que não possui parte fracionária. Ex: 0, 1, 1000, -125

**Real** representa números (+/-) com sua parte fracionária. Também são chamados de números com 'ponto flutuante'.  
Ex: 3.14159, 0.0, -124.77

# Iniciação aos Algoritmos

## Dados Literais

---

**Character** representa qualquer caracter da tabela ASCII. Ex: letras, dígitos (não são números), espaço em branco, sinais ortográficos ou aritméticos, etc.  
Um caracter é sempre descrito entre aspas simples como 'A' ou '5' ou ainda '('.

# Iniciação aos Algoritmos

## Dados Literais

---

- Caracter** representa qualquer caracter da tabela ASCII. Ex: letras, dígitos (não são números), espaço em branco, sinais ortográficos ou aritméticos, etc.  
Um caracter é sempre descrito entre aspas simples como 'A' ou '5' ou ainda '('.
- Cadeia** representa uma sequência de caracteres que permitem descrever palavras ou frases inteiras. Comumente é referido pelo termo em inglês **string**.  
Uma *string* é representada por aspas inglesas "UDESC" ou "Semestre 2016/1"



# Iniciação aos Algoritmos

---

Lógico também chamado de **booleano**, são valores que armazenam apenas os valores lógico **TRUE** ou **FALSE**

# Iniciação aos Algoritmos

---

**Lógico** também chamado de **booleano**, são valores que armazenam apenas os valores lógico **TRUE** ou **FALSE**  
Tradicionalmente, são utilizados para armazenar o resultado de *expressões lógicas* (comparações).

# Iniciação aos Algoritmos

## Exercício

---

- Classificar cada dado abaixo como (R) = real, (I) inteiro, (L) literal, (C) caracter ou (B) lógico:

<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> true	<input type="checkbox"/> "abC"	<input type="checkbox"/> -1
<input type="checkbox"/> 1.0	<input type="checkbox"/> "0.0"	<input type="checkbox"/> +32	<input type="checkbox"/> 'a'
<input type="checkbox"/> '1'	<input type="checkbox"/> "false"	<input type="checkbox"/> false	<input type="checkbox"/> "'a'"

# Iniciação aos Algoritmos

## Variáveis & Constantes

---

- Para que se possa armazenar e manipular dados em um programa, é necessário a pré-reserva de um espaço na memória do computador para este fim. Este processo é denominado *alocação de memória*.

# Iniciação aos Algoritmos

## Variáveis & Constantes

---

- Para que se possa armazenar e manipular dados em um programa, é necessário a pré-reserva de um espaço na memória do computador para este fim. Este processo é denominado *alocação de memória*.
- Cada um desses espaços pré-reservados é denominado de **variável** ou **constante**. Uma clara alusão ao conceito matemático que é uma abstração a uma informação manipulável.

# Iniciação aos Algoritmos

## Variáveis & Constantes

---

- Para que se possa armazenar e manipular dados em um programa, é necessário a pré-reserva de um espaço na memória do computador para este fim. Este processo é denominado *alocação de memória*.
- Cada um desses espaços pré-reservados é denominado de **variável** ou **constante**. Uma clara alusão ao conceito matemático que é uma abstração a uma informação manipulável.
- Tanto as variáveis quanto as constantes são declaradas da mesma forma:  
Nome do identificador sequência de 1 a 32 letras, dígitos ou sinal de “\_” não iniciada por dígito que identifica a memória de maneira única. Não é permitido o uso de palavras reservadas da própria linguagem como identificadores.

# Iniciação aos Algoritmos

## Variáveis & Constantes

---

- Para que se possa armazenar e manipular dados em um programa, é necessário a pré-reserva de um espaço na memória do computador para este fim. Este processo é denominado *alocação de memória*.
- Cada um desses espaços pré-reservados é denominado de **variável** ou **constante**. Uma clara alusão ao conceito matemático que é uma abstração a uma informação manipulável.
- Tanto as variáveis quanto as constantes são declaradas da mesma forma:
  - Nome do identificador sequência de 1 a 32 letras, dígitos ou sinal de “\_” não iniciada por dígito que identifica a memória de maneira única. Não é permitido o uso de palavras reservadas da própria linguagem como identificadores.
  - Tipo de dado tipo da informação que será armazenada no referido espaço de memória. Indica para o compilador a quantidade de memória (em bytes) que será necessária ser alocada;

# Iniciação aos Algoritmos

## Variáveis & Constantes

---

- Para que se possa armazenar e manipular dados em um programa, é necessário a pré-reserva de um espaço na memória do computador para este fim. Este processo é denominado *alocação de memória*.
- Cada um desses espaços pré-reservados é denominado de **variável** ou **constante**. Uma clara alusão ao conceito matemático que é uma abstração a uma informação manipulável.
- Tanto as variáveis quanto as constantes são declaradas da mesma forma:
  - Nome do identificador sequência de 1 a 32 letras, dígitos ou sinal de “\_” não iniciada por dígito que identifica a memória de maneira única. Não é permitido o uso de palavras reservadas da própria linguagem como identificadores.
  - Tipo de dado tipo da informação que será armazenada no referido espaço de memória. Indica para o compilador a quantidade de memória (em bytes) que será necessária ser alocada;
  - Endereço de memória posição da memória onde a variável/constante foi armazenada;



# Iniciação aos Algoritmos

## Variáveis & Constantes

---

- Para que se possa armazenar e manipular dados em um programa, é necessário a pré-reserva de um espaço na memória do computador para este fim. Este processo é denominado *alocação de memória*.
- Cada um desses espaços pré-reservados é denominado de **variável** ou **constante**. Uma clara alusão ao conceito matemático que é uma abstração a uma informação manipulável.
- Tanto as variáveis quanto as constantes são declaradas da mesma forma:
  - Nome do identificador** sequência de 1 a 32 letras, dígitos ou sinal de “\_” não iniciada por dígito que identifica a memória de maneira única. Não é permitido o uso de palavras reservadas da própria linguagem como identificadores.
  - Tipo de dado** tipo da informação que será armazenada no referido espaço de memória. Indica para o compilador a quantidade de memória (em bytes) que será necessária ser alocada;
  - Endereço de memória** posição da memória onde a variável/constante foi armazenada;
  - Informação armazenada** o valor armazenado no referido espaço de memória. No caso das variáveis, esse valor pode ser alterado no tempo; já para as constantes não.

# Iniciação aos Algoritmos

## Variáveis & Constantes

---

- Exemplos de identificadores válidos: X, soma, Nota1, \_ALP, Media\_da\_Turma\_310

# Iniciação aos Algoritmos

## Variáveis & Constantes

---

- Exemplos de identificadores válidos: X, soma, Nota1, \_ALP, Media\_da\_Turma\_310
- Não são aceitos os caracteres de acentos da lingua portuguesa como ã, é, ç, etc.

# Iniciação aos Algoritmos

## Variáveis & Constantes

---

- Exemplos de identificadores válidos: X, soma, Nota1, \_ALP, Media\_da\_Turma\_310
- Não são aceitos os caracteres de acentos da lingua portuguesa como ã, é, ç, etc.
- A linguagem C é do tipo *caso sensitivo*, o que significa que ela diferencia letras maiúsculas de minúsculas e portanto Teste  $\neq$  teste

# Iniciação aos Algoritmos

## Variáveis & Constantes

---

- Exemplos de identificadores válidos: X, soma, Nota1, \_ALP, Media\_da\_Turma\_310
- Não são aceitos os caracteres de acentos da lingua portuguesa como ã, é, ç, etc.
- A linguagem C é do tipo *caso sensetivo*, o que significa que ela diferencia letras maiúsculas de minúsculas e portanto Teste  $\neq$  teste
- Indique quais dos exemplos abaixo são válidos como nome de identificadores:
  1. X\_1\_Y\_2
  2. \_b
  3. 123XYZ
  4. \_
  5. X1234567890
  6. Salário
  7. X e Y
  8. Km/h
  9. A-B

# Iniciação aos Algoritmos

## Variáveis & Constantes

---

- O comando para declaração de variáveis em linguagem C é dado por:

`<tipo de dados> <identificador> ;`

ou

`<tipo de dados> <identificador> = <valor> ;`

# Iniciação aos Algoritmos

## Variáveis & Constantes

---

- O comando para declaração de variáveis em linguagem C é dado por:  
`<tipo de dados> <identificador> ;`

ou

`<tipo de dados> <identificador> = <valor> ;`

- O comando para declaração de variáveis em linguagem C é dado por:  
`const <tipo de dados> <identificador> = <valor> ;`

ou

`#define <identificador> <valor>`

# Iniciação aos Algoritmos

## Variáveis & Constantes

---

- Exemplos válidos de declaração de variáveis:

```
int x;  
float PI = 3.14159;  
char sexo = 'M';  
char nome[10];  
bool resultado = false;
```



# Iniciação aos Algoritmos

## Variáveis & Constantes

---

- Exemplos válidos de declaração de variáveis:

```
int x;
float PI = 3.14159;
char sexo = 'M';
char nome[10];
bool resultado = false;
```

- Exemplos válidos de declaração de constantes:

```
#define PI 3.14159
const int TOTAL_DE_ALUNOS = 25;
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Operadores

---

**Operadores Aritméticos** realizam operações aritméticas básicas: adição (+), subtração (-), multiplicação (\*), divisão (/) [inteira e real], inversão de sinal (-) e resto da divisão (%).

# Iniciação aos Algoritmos

## Operadores

---

**Operadores Aritméticos** realizam operações aritméticas básicas: adição (+), subtração (-), multiplicação (\*), divisão (/) [inteira e real], inversão de sinal (-) e resto da divisão (%).

**Operadores Relacionais** realizam operações de comparações lógicas entre dois operandos.

Operador	Descrição
==	Igualdade
>	Maior
<	Menor
<=	Menor igual
>=	Maior igual
!=	Diferente

# Iniciação aos Algoritmos

## Operadores

**Operadores Aritméticos** realizam operações aritméticas básicas: adição (+), subtração (-), multiplicação (\*), divisão (/) [inteira e real], inversão de sinal (-) e resto da divisão (%).

**Operadores Relacionais** realizam operações de comparações lógicas entre dois operandos.

Operador	Descrição
==	Igualdade
>	Maior
<	Menor
<=	Menor igual
>=	Maior igual
!=	Diferente

**Operadores Lógicos** permitem a combinação de múltiplas operações relacionais em operações mais complexas:

- AND (&&)** assume o valor verdadeiro quando TODOS os operandos forem verdadeiros
- OR (||)** assume o valor verdadeiro quando PELO MENOS um dos operandos for verdadeiro
- NOT (!)** inverte o valor lógico do operando

# Iniciação aos Algoritmos

## Expressões

---

- Uma expressão é uma sequência de operandos conectados por operadores aritméticos e/ou relacionais e/ou lógicos a fim de permitir a definição de fórmulas matemáticas.

# Iniciação aos Algoritmos

## Expressões

---

- Uma expressão é uma sequência de operandos conectados por operadores aritméticos e/ou relacionais e/ou lógicos a fim de permitir a definição de fórmulas matemáticas.
- Um operando pode ser: um identificador (variável ou constante), um valor literal (de qualquer tipo) ou outro tipo mais complexo (a serem estudados).

# Iniciação aos Algoritmos

## Expressões

---

- Uma expressão é uma sequência de operandos conectados por operadores aritméticos e/ou relacionais e/ou lógicos a fim de permitir a definição de fórmulas matemáticas.
- Um operando pode ser: um identificador (variável ou constante), um valor literal (de qualquer tipo) ou outro tipo mais complexo (a serem estudados).

# Iniciação aos Algoritmos

## Expressões

---

- Expressões Aritméticas:

$$1 + 1$$

$$B * B - 4 * A * C$$

$$(1/2) * Base * Altura$$



# Iniciação aos Algoritmos

## Expressões

---

- Expressões Aritméticas:

$$1 + 1$$

$$B * B - 4 * A * C$$

$$(1/2) * Base * Altura$$

- Expressões Relacionais:

$$Media \geq 7.0$$

$$A + B \neq 0$$

# Iniciação aos Algoritmos

## Expressões

---

### ■ Expressões Aritméticas:

$$1 + 1$$

$$B * B - 4 * A * C$$

$$(1/2) * Base * Altura$$

### ■ Expressões Relacionais:

$$Media \geq 7.0$$

$$A + B \neq 0$$

### ■ Expressões Lógicas:

$$(Idade > 0) \&\& (Idade \leq 21)$$

# Iniciação aos Algoritmos

## Operação de Atribuição

---

- Denomina-se de **atribuição** à operação de se 'atribuir' um valor a uma determinada variável.

# Iniciação aos Algoritmos

## Operação de Atribuição

---

- Denomina-se de **atribuição** à operação de se 'atribuir' um valor a uma determinada variável.
- É denotado através do comando **<ID variável> = <valor> ou <expressão>;**

$$X = 10;$$

$$Media = (Nota1 + Nota2)/2.0$$

# Iniciação aos Algoritmos

## Operação de Atribuição

---

- Denomina-se de **atribuição** à operação de se 'atribuir' um valor a uma determinada variável.
- É denotado através do comando **<ID variável> = <valor> ou <expressão>;**

$$X = 10;$$

$$Media = (Nota1 + Nota2)/2.0$$

- **IMPORTANTE!** O tipo de <valor> precisa ser compatível com o tipo declarado da variável (isso não significa ser igual).

# Iniciação aos Algoritmos

## Operação de Atribuição

---

- Denomina-se de **atribuição** à operação de se 'atribuir' um valor a uma determinada variável.
- É denotado através do comando **<ID variável> = <valor> ou <expressão>;**

$$X = 10;$$

$$Media = (Nota1 + Nota2)/2.0$$

- **IMPORTANTE!** O tipo de <valor> precisa ser compatível com o tipo declarado da variável (isso não significa ser igual).
- A definição de "compatibilidade" depende da linguagem de programação em uso. Cada uma tem as suas regras de compatibilidade específicas.

# Iniciação aos Algoritmos

## Operação de Atribuição

- Denomina-se de **atribuição** à operação de se ‘atribuir’ um valor a uma determinada variável.
- É denotado através do comando **<ID variável> = <valor> ou <expressão>;**

$$X = 10;$$

$$Media = (Nota1 + Nota2)/2.0$$

- **IMPORTANT!** O tipo de <valor> precisa ser compatível com o tipo declarado da variável (isso não significa ser igual).
- A definição de “compatibilidade” depende da linguagem de programação em uso. Cada uma tem as suas regras de compatibilidade específicas.
- Por exemplo: em linguagem C é compatível atribuir um valor inteiro a uma variável do tipo real e vice-versa (conversão dinâmica de tipos).

# Iniciação aos Algoritmos

## Ordem de Precedência das Operações

---

1. Parênteses ( )
2. Operador unário (inversor de sinal): -
3. Operadores multiplicação (\*), divisão (/) e resto (%)
4. Operadores adição (+) e subtração (-)
5. Operadores relacionais(==, !=, >, <, >=, <=)
6. Operadores lógicos (&&, ||, !)
7. Operador de atribuição (=)



# Iniciação aos Algoritmos

---

Assumindo que as variáveis  $a$ ,  $b$ ,  $c$  são do tipo inteiro e as variáveis  $x$ ,  $y$ ,  $z$  são reais, qual o tipo resultante das expressões abaixo?

1.  $a + b * c$
2.  $a + b + y$
3.  $a / b$
4.  $a / z$
5.  $x / y$
6.  $a \% b + c$
7.  $a + b + x > z$

# Iniciação aos Algoritmos

## Ordem de Precedência das Operações

---

Qual o resultado atribuído à variável *Resultado* em cada expressão a seguir?  
Assuma:  $X = 1$ ,  $Y = 2$  e  $Z = 3$

1.  $Resultado = X + 5 * Y$
2.  $Resultado = -(10 + Z) * 2 + X$
3.  $Resultado = -(10 + Z) * 2 + X > 0$
4.  $Resultado = X + Y > Z \ \&\& \ Z - X \% Y == 0$

# Iniciação aos Algoritmos

---

Escreva as fórmulas abaixo através da notação de expressões e atribuições:

1.  $x = \frac{2+a}{b-3} - 2x + x^2$

# Iniciação aos Algoritmos

---

Escreva as fórmulas abaixo através da notação de expressões e atribuições:

1.  $x = \frac{2+a}{B-3} - 2x + x^2$

$$x = ((2+a)/(B-3)) - 2*x + x*x;$$

# Iniciação aos Algoritmos

---

Escreva as fórmulas abaixo através da notação de expressões e atribuições:

1.  $x = \frac{2+a}{B-3} - 2x + x^2$

$$x = ((2+a)/(B-3)) - 2*x + x*x;$$

2.  $y = \frac{\frac{2}{3x} + 4}{\frac{x}{2}}$

# Iniciação aos Algoritmos

---

Escreva as fórmulas abaixo através da notação de expressões e atribuições:

1.  $x = \frac{2+a}{B-3} - 2x + x^2$

$$x = ((2+a)/(B-3)) - 2*x + x*x;$$

2.  $y = \frac{\frac{2}{3x} + 4}{\frac{x}{2}}$

$$y = (2/(3*x)+4)/(x/2);$$

# Iniciação aos Algoritmos

---

Escreva as fórmulas abaixo através da notação de expressões e atribuições:

1.  $x = \frac{2+a}{B-3} - 2x + x^2$

$$x = ((2+a)/(B-3)) - 2*x + x*x;$$

2.  $y = \frac{\frac{2}{3x} + 4}{\frac{x}{2}}$

$$y = (2/(3*x)+4)/(x/2);$$

3.  $z = -\frac{\frac{x^3+4y}{a+b+c}}{3z-xyz}$

# Iniciação aos Algoritmos

---

Escreva as fórmulas abaixo através da notação de expressões e atribuições:

$$1. \ x = \frac{2+a}{B-3} - 2x + x^2$$

$$x = ((2+a)/(B-3)) - 2*x + x*x;$$

$$2. \ y = \frac{\frac{2}{3x} + 4}{\frac{x}{2}}$$

$$y = (2/(3*x)+4)/(x/2);$$

$$3. \ z = -\frac{\frac{x^3+4y}{a+b+c}}{3z-xyz}$$

$$z = -(((x*x*x + 4*y)/(a+b+c))/(3*z-x*y*z));$$



# Iniciação aos Algoritmos

---

Indique o valor que cada uma variáveis armazenará ao final da execução deste programa

```
int A = 1, B = 2, C = 3;  
float D;
```

```
A = A + B + C;  
B = A + B + C;  
C = A + B + C;  
D = A + B + C;
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Entrada e Saída

---

**Entrada de Dados** representa qualquer informação fornecida pelo usuário a fim de iniciar os dados necessários ao processamento de determinado programa.

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Entrada e Saída

---

**Entrada de Dados** representa qualquer informação fornecida pelo usuário a fim de iniciar os dados necessários ao processamento de determinado programa.  
Utiliza os dispositivos de entrada usuais: teclado, mouse, etc.

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Entrada e Saída

---

**Entrada de Dados** representa qualquer informação fornecida pelo usuário a fim de iniciar os dados necessários ao processamento de determinado programa.  
Utiliza os dispositivos de entrada usuais: teclado, mouse, etc.  
Pseudo-código:

**Leia( <variável> )**

em C:

**scanf(“<formato>”, &<variável> );**

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Entrada e Saída

---

**Entrada de Dados** representa qualquer informação fornecida pelo usuário a fim de iniciar os dados necessários ao processamento de determinado programa.  
Utiliza os dispositivos de entrada usuais: teclado, mouse, etc.  
Pseudo-código:

**Leia( <variável> )**

em C:

**scanf("<formato>", &<variável> );**

Exemplos:

```
scanf("%d", &x);  
scanf("%f", &nota_aluno);
```

**ATENÇÃO!** Para se efetuar leitura de variáveis do tipo 'cadeia' utilizar o comando

`gets(<var.>);`

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Entrada e Saída

---

**Saída de Resultados** representa qualquer informação fornecida como informação/resposta ao usuário.

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Entrada e Saída

---

**Saída de Resultados** representa qualquer informação fornecida como informação/resposta ao usuário.  
Utiliza os dispositivos de saída: monitor, impressora, etc.

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Entrada e Saída

---

**Saída de Resultados** representa qualquer informação fornecida como informação/resposta ao usuário.  
 Utiliza os dispositivos de saída: monitor, impressora, etc.  
 Pseudo-código:

**Escreva( <expressão> )**

em C:

**printf( <expressão> );**



# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Entrada e Saída

---

**Saída de Resultados** representa qualquer informação fornecida como informação/resposta ao usuário.  
 Utiliza os dispositivos de saída: monitor, impressora, etc.  
 Pseudo-código:

**Escreva( <expressão> )**

em C:

**printf( <expressão> );**

Exemplos:

```
printf("Ola Mundo da ALP!\n\n");
printf("\nResultado final:  %d\n", resultado);
printf("Nota obtida = %.2f\n", nota);
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Pseudo-Código

---

Algoritmo 01

Início

    Escreva("Oi turma de ALP")

Fim

# Iniciação aos Algoritmos

## Linguagem C

---

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    printf("\n  Oi turma de ALP\n ");
    return(1);
}
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Interface ao Usuário

---

- Um programa de computador é na verdade uma sequência de instruções computacionais dividido em três partes principais:

# Iniciação aos Algoritmos

## Interface ao Usuário

---

- Um programa de computador é na verdade uma sequência de instruções computacionais dividido em três partes principais:
  1. Entrada de Dados
  2. Processamento de Dados
  3. Saída de Resultados

# Iniciação aos Algoritmos

## Interface ao Usuário

---

- Um programa de computador é na verdade uma sequência de instruções computacionais dividido em três partes principais:
  1. Entrada de Dados
  2. Processamento de Dados
  3. Saída de Resultados
- Tanto na etapa de entrada de dados quanto na de saída de resultados, o programa deve realizar uma “troca de informações” com o usuário = seja solicitar ou retornar informações.

# Iniciação aos Algoritmos

## Interface ao Usuário

---

- Um programa de computador é na verdade uma sequência de instruções computacionais dividido em três partes principais:
  1. Entrada de Dados
  2. Processamento de Dados
  3. Saída de Resultados
- Tanto na etapa de entrada de dados quanto na de saída de resultados, o programa deve realizar uma “troca de informações” com o usuário = seja solicitar ou retornar informações.
- Em ambos os casos isso é realizado através de uma **interface**. Uma interface é um descrição inteligível ao usuário sobre as ações/dados que estão sendo utilizadas pelo programa.

# Iniciação aos Algoritmos

## Interface ao Usuário

---

- Um programa de computador é na verdade uma sequência de instruções computacionais dividido em três partes principais:
  1. Entrada de Dados
  2. Processamento de Dados
  3. Saída de Resultados
- Tanto na etapa de entrada de dados quanto na de saída de resultados, o programa deve realizar uma “troca de informações” com o usuário = seja solicitar ou retornar informações.
- Em ambos os casos isso é realizado através de uma **interface**. Uma interface é um descrição inteligível ao usuário sobre as ações/dados que estão sendo utilizadas pelo programa.
- A interface pode ser *textual* (baseada em troca de mensagens de texto) ou *gráfica* (baseada em imagens gráfica).



# Iniciação aos Algoritmos

## Interface ao Usuário

---

**Interface para Entrada de Dados** conjunto de mensagens que informam o usuário sobre a finalidade do programa e como proceder para fornecer os dados para o início da execução do programa.

# Iniciação aos Algoritmos

## Interface ao Usuário

---

**Interface para Entrada de Dados** conjunto de mensagens que informam o usuário sobre a finalidade do programa e como proceder para fornecer os dados para o início da execução do programa.

Exemplo:

```
Escreva("Digite um número:")  
Leia(X)
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Interface ao Usuário

---

**Interface para Entrada de Dados** conjunto de mensagens que informam o usuário sobre a finalidade do programa e como proceder para fornecer os dados para o início da execução do programa.

Exemplo:

```
Escreva("Digite um número:")  
Leia(X)
```

**Interface para a saída de Resultados** conjunto de mensagens que explicam o processamento que foi realizado e quais foram os resultados obtidos a partir deste (em função dos dados fornecidos na entrada de dados).

# Iniciação aos Algoritmos

## Interface ao Usuário

---

**Interface para Entrada de Dados** conjunto de mensagens que informam o usuário sobre a finalidade do programa e como proceder para fornecer os dados para o início da execução do programa.

Exemplo:

```
Escreva("Digite um número:")
Leia(X)
```

**Interface para a saída de Resultados** conjunto de mensagens que explicam o processamento que foi realizado e quais foram os resultados obtidos a partir deste (em função dos dados fornecidos na entrada de dados).

Exemplo:

```
Escreva("A média entre os números ")
Escreva(A)
Escreva(" e ")
Escreva(B)
Escreva(" é igual a ")
Escreva(media)
```

# Iniciação aos Algoritmos

---

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int num_inteiro;
    char sexo;
    float num_real;

    printf("\n ENTRADA d c f: ");

    scanf("%d %c %f", &num_inteiro, &sexo, &num_real);
    printf(" SAIDA: \n");
    printf(" Int: %d  Char: %c Real: %f",
        num_inteiro, sexo, num_real );

    return(1);
}
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Exercícios

---

- Construa um algoritmo em pseudo-código para calcular a média aritmética entre três notas.

$$media = \frac{A + B + C}{3}$$

# Iniciação aos Algoritmos

## Exercícios

- Construa um algoritmo em pseudo-código para calcular a média aritmética entre três notas.

$$media = \frac{A + B + C}{3}$$

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    float Nota_1, Nota_2, Media;

    printf("Objetivo: Este programa calcula a media entre duas notas:\n\n");
    printf("Digite a primeira nota: ");
    scanf("%f", &Nota_1);

    printf("Digite a segunda nota: ");
    scanf("%f", &Nota_2);

    Media = (Nota_1 + Nota_2) / 2.0;

    printf("\n\nA media entre as notas digitadas = %.1f\n", Media);

    return(1);
}
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Exercícios

---

- Construa um algoritmo em pseudo-código para calcular a média ponderada entre três notas.

$$media = \frac{AP_1 + BP_2 + CP_3}{P_1 + P_2 + P_3}$$



# Iniciação aos Algoritmos

## Exercícios

---

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    float Nota_1, Nota_2, Nota_3, Media;
    int Peso_1, Peso_2, Peso_3;

    printf("Objetivo: Este programa calcula a media ponderada entre tres notas:\n\n");
    printf("Digite a primeira nota: ");
    scanf("%f", &Nota_1);

    printf("Digite o peso da primeira nota: ");
    scanf("%d", &Peso_1);

    printf("Digite a segunda nota: ");
    scanf("%f", &Nota_2);

    printf("Digite o peso da segunda nota: ");
    scanf("%d", &Peso_2);

    printf("Digite a terceira nota: ");
    scanf("%f", &Nota_3);

    printf("Digite o peso da terceira nota: ");
    scanf("%d", &Peso_3);

    Media = (Nota_1*Peso_1 + Nota_2*Peso_2 + Nota_3*Peso_3) / (Peso_1 + Peso_2 + Peso_3);

    printf("\n\nA media entre as notas digitadas = %.1f\n", Media);

    return(1);
}
```

65 of 111

# Iniciação aos Algoritmos

## Exercícios

---

- Considere que para um determinado funcionário se saiba:

- ☐ seu nome
- ☐ o código de sua categoria funcional (A, B ou C)
- ☐ seu salário base

Determine quanto o funcionário vai receber, dado que:

- ☐ o salário base do funcionário foi reajustado em 13%
- ☐ O funcionário recebe uma gratificação de 20% sobre o salário base
- ☐ são feitos descontos de 15% sobre o salário total a título de INSS

# Iniciação aos Algoritmos

## Exercícios

---

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    char nome[10];
    char categoria;
    float SalarioBase, SalarioBruto, SalarioReajustado, SalarioLiquido;

    printf("Objetivo: Este programa calcula o salario de um funcionario de acordo com regras trabalhistas\n\n");
    printf("Digite o nome do funcionario: ");
    gets(nome);

    printf("Digite a categoria do funcionario (A, B ou C): ");
    scanf("%c",&categoria);

    printf("Digite o salario base do funcionario: ");
    scanf("%f",&SalarioBase);

    SalarioReajustado = SalarioBase * 1.13;
    SalarioBruto = SalarioReajustado + SalarioBase * 0.2;
    SalarioLiquido = SalarioBruto * 0.85;

    printf("\n\nNome do Funcionario: %s\n", nome);
    printf("Categoria Funcional: %c\n", categoria);
    printf("Salario Bruto: R$%.2f\n", SalarioBruto);
    printf("Salario Liquido R$%.2f\n", SalarioLiquido);

    return(1);
}
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Exercícios

---

- Dado um recipiente com  $N$  litros d'água, quantos litros ainda restarão no recipiente após o enchimento (com a água do recipiente) de  $M$  garrafas d'água de 1 litro cada? Considere  $M < N$  para todos os casos, que  $M, N$  não possuem parte decimal e que nenhuma garrafa é perdida durante o processo.

# Iniciação aos Algoritmos

## Exercícios

---

Algoritmo GARRAFAS

inteiro N, M, Litros

Início

Escreva("Objetivo: Este programa calcular a qtde de água restante num recipiente após o enchimento de M garrafas")

Escreva("Digite o número de litros no recipiente:")

Leia(N)

Escreva("Digite a quantidade de garrafas de 1 litro:")

Leia(M)

Litros =  $N \% M$

Escreva("A quantidade de litros que restará é ", Litros)

Fim

# Iniciação aos Algoritmos

## Exercícios

---

### 1. Convertendo temperaturas:

1.1 Faça um programa que converta temperaturas em graus Celsius (C) para Farenheit (F)  

$$F = C \times \frac{9}{5} + 32$$

1.2 Faça um programa que converta temperaturas em graus Farenheit (F) para Celsius (C)  

$$C = (F - 32) \times \frac{5}{9}$$

1.3 Faça um programa que converta temperaturas em graus Celsius (C) para Kelvin (K)  

$$K = C + 273.15$$

1.4 Faça um programa que converta temperaturas em graus Kelvin (K) para Celsius (C)  

$$C = K - 273.15$$

1.5 Faça um programa que converta temperaturas em graus Farenheit (F) para Kelvin (K)  

$$K = (F + 459.67) \times \frac{5}{9}$$

1.6 Faça um programa que converta temperaturas em graus Kelvin (K) para Farenheit (F)  

$$F = K \times \frac{9}{5} - 459.67$$

2. Dado que  $U = R \times I$ , onde  $U$  = tensão elétrica,  $R$  = resistência em ohms ( $\Omega$ ) e  $I$  = intensidade da corrente elétrica. Faça três programas que calcule cada um desses elementos respectivamente (dados os outros dois).

3. Faça um programa que converta velocidade dada em Km/h para Mph e para m/s.

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Desvio de Fluxo de Execução

---

- No paradigma de *programação estruturada* é denominado fluxo de execução à ordem de execução das instruções de um algoritmo.

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Desvio de Fluxo de Execução

---

- No paradigma de *programação estruturada* é denominado fluxo de execução à ordem de execução das instruções de um algoritmo.
- Tradicionalmente, temos uma execução sequencial: instrução #1 depois a instrução #2, #3, e assim por diante até o fim do algoritmo.



# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Desvio de Fluxo de Execução

---

- No paradigma de *programação estruturada* é denominado fluxo de execução à ordem de execução das instruções de um algoritmo.
- Tradicionalmente, temos uma execução sequencial: instrução #1 depois a instrução #2, #3, e assim por diante até o fim do algoritmo.
- É denominado 'desvio' do fluxo de execução a qualquer alteração dessa ordem natural de execução.

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Desvio de Fluxo de Execução

---

- No paradigma de *programação estruturada* é denominado fluxo de execução à ordem de execução das instruções de um algoritmo.
- Tradicionalmente, temos uma execução sequencial: instrução #1 depois a instrução #2, #3, e assim por diante até o fim do algoritmo.
- É denominado 'desvio' do fluxo de execução a qualquer alteração dessa ordem natural de execução.
- Os comandos de desvio de fluxo são divididos em:
  - Condicional e Seleção permitem decidir qual instrução(ões) serão executadas em função de uma análise condicional.
  - Repetições permitem a execução de uma instrução(ões) múltiplas vezes.
  - Sub-Rotinas permite o reaproveitamento de trechos do código-fonte em múltiplas partes do programa sem a necessidade de reprogramação.

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos Condicionais

---

- Permite uma tomada de decisão e escolha de um *bloco de comandos* a ser executado condicionalmente à análise de uma expressão.

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos Condicionais

---

- Permite uma tomada de decisão e escolha de um *bloco de comandos* a ser executado condicionalmente à análise de uma expressão.

- Dois casos:

1. Execução condicional de um bloco de comandos

```
Se <condição> então
    <bloco de comandos>
fim-se
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos Condicionais

---

- Permite uma tomada de decisão e escolha de um *bloco de comandos* a ser executado condicionalmente à análise de uma expressão.

- Dois casos:

1. Execução condicional de um bloco de comandos

```
Se <condição> então
    <bloco de comandos>
fim-se
```

2. Escolha condicional entre dois blocos de comandos

```
Se <condição> então
    <bloco de comandos 1>
senão
    <bloco de comandos 2>
fim-se
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos Condicionais

---

- Permite uma tomada de decisão e escolha de um *bloco de comandos* a ser executado condicionalmente à análise de uma expressão.

- Dois casos:

1. Execução condicional de um bloco de comandos

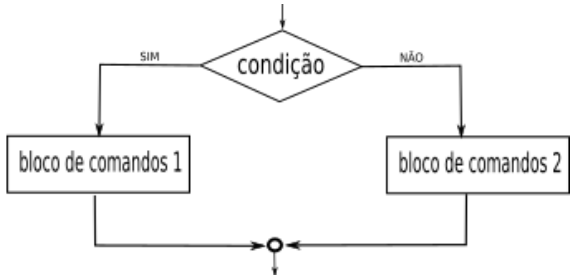
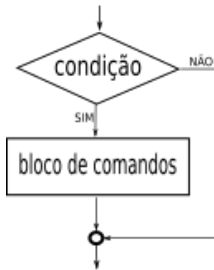
```
Se <condição> então
    <bloco de comandos>
fim-se
```

2. Escolha condicional entre dois blocos de comandos

```
Se <condição> então
    <bloco de comandos 1>
senão
    <bloco de comandos 2>
fim-se
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos Condicionais



# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos Condicionais

---

```
if(idade > 65)
{
    printf("Pessoa Idosa");
}
```



# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos Condicionais

---

```
if(idade > 65)
{
    printf("Pessoa Idosa");
}

if(media>=5.0)
{
    printf("Aluno APROVADO");
}
else
{
    printf("Aluno REPROVADO");
}
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Problema da Classificação de Dados

---

- O problema da *classificação* ou problema da *múltipla escolha* consiste em determinar para qual classe um determinado atributo pertence. Em muitos casos as classes são mutuamente exclusivas (o atributo só pode pertencer a uma das classes).

# Iniciação aos Algoritmos

## Problema da Classificação de Dados

---

- O problema da *classificação* ou problema da *múltipla escolha* consiste em determinar para qual classe um determinado atributo pertence. Em muitos casos as classes são mutuamente exclusivas (o atributo só pode pertencer a uma das classes).
- Exemplos de classificação:
  - Idade de uma pessoa (criança, adolescente, jovem, adulto ou idoso);
  - Temperaturas: frio, morno ou quente;
  - Resultado semestral: reprovado, em exame ou aprovado.

# Iniciação aos Algoritmos

## Problema da Classificação de Dados

---

- O problema da *classificação* ou problema da *múltipla escolha* consiste em determinar para qual classe um determinado atributo pertence. Em muitos casos as classes são mutuamente exclusivas (o atributo só pode pertencer a uma das classes).
- Exemplos de classificação:
  - Idade de uma pessoa (criança, adolescente, jovem, adulto ou idoso);
  - Temperaturas: frio, morno ou quente;
  - Resultado semestral: reprovado, em exame ou aprovado.
- **PROBLEMA!** O comando condicional apenas permite a escolha entre DUAS opções. Como fazer para escolher entre múltiplas?

# Iniciação aos Algoritmos

## Problema da Classificação de Dados

---

- O problema da *classificação* ou problema da *múltipla escolha* consiste em determinar para qual classe um determinado atributo pertence. Em muitos casos as classes são mutuamente exclusivas (o atributo só pode pertencer a uma das classes).
- Exemplos de classificação:
  - Idade de uma pessoa (criança, adolescente, jovem, adulto ou idoso);
  - Temperaturas: frio, morno ou quente;
  - Resultado semestral: reprovado, em exame ou aprovado.
- **PROBLEMA!** O comando condicional apenas permite a escolha entre DUAS opções. Como fazer para escolher entre múltiplas?
- **RESPOSTA:** Comandos Condicionais aninhados

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos Condicionais Aninhados

---

- Consiste na utilização de mais de um condicional dependente do resultado da análise de outro(s)

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos Condicionais Aninhados

---

- Consiste na utilização de mais de um condicional dependente do resultado da análise de outro(s)

```

SE condição-1 então
  SE condição-2 então
    SE condição-3 então
      Comando-1
    SENÃO
      Comando-2
  FIM-SE
SENÃO
  SE condição-4 então
    Comando-4
  SENÃO
    Comando-5
FIM-SE
FIM-SE
SENÃO
  Comando-6
FIM-SE

```

# Iniciação aos Algoritmos

## Exercícios

---

- Adapte o programa do cálculo da média aritmética para que também informe a situação final do aluno dado que:

**APROVADO** se  $media \geq 7.0$

**EM EXAME** se  $2.0 \leq media < 7.0$

**REPROVADO** se  $media < 2.0$



# Iniciação aos Algoritmos

## Exercícios

---

```
... // ver exercicio anterior sobre media aritmetica

printf("\n\nA media entre as notas digitadas = %.1f\n", Media);

if(Media >= 7)
    printf("\n0 aluno esta APROVADO");
else
    if(Media >= 2)
        printf("\n0 aluno esta EM EXAME");
    else
        printf("\n0 aluno esta REPROVADO");

return(1);
}
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Exercícios

---

1. Faça um programa que, dados os três lados de um triângulo ( $a, b, c$ ), decida se os comprimentos realmente forma um triângulo conforme a regra abaixo:

$$|b - c| < a < b + c \quad |a - c| < b < a + c \quad |a - b| < c < a + b$$

2. Adapte o programa anterior para, caso os valores fornecidos formarem um triângulo, decida se o mesmo é:

**Equilátero** possui os três lados iguais

**Isósceles** possui dois lados iguais

**Escaleno** possui os três lados distintos

3. Faça um programa que solicite ao usuário a escolha de uma forma geométrica: triângulo, quadrilátero ou circunferência. Em seguida, de acordo com a escolha determine a área da forma geométrica escolhida. Dados que:

**Triângulo**  $Area = \frac{Base \times Altura}{2}$

**Quadrilátero**  $Area = Base \times Altura$

**Circunferência**  $Area = \pi \times Raio^2$

# Iniciação aos Algoritmos

## Comando de Seleção

---

- Uma outra forma de se resolver o problema da classificação que funciona para os casos onde o atributo a ser classificado é de um tipo enumerável (inteiro ou caracter), é através do comando de **seleção**.

# Iniciação aos Algoritmos

## Comando de Seleção

---

- Uma outra forma de se resolver o problema da classificação que funciona para os casos onde o atributo a ser classificado é de um tipo enumerável (inteiro ou caracter), é através do comando de **seleção**.
- O comando de seleção consiste em uma forma compacta de realizar múltiplas escolhas sobre uma mesma variável.

# Iniciação aos Algoritmos

## Comando de Seleção

---

- Uma outra forma de se resolver o problema da classificação que funciona para os casos onde o atributo a ser classificado é de um tipo enumerável (inteiro ou caracter), é através do comando de **seleção**.
- O comando de seleção consiste em uma forma compacta de realizar múltiplas escolhas sobre uma mesma variável.

```

ESCOLHA(<Expressão>)
caso <constante 1>:
    <bloco de comandos 1>
caso <constante 2>:
    <bloco de comandos 2>
caso <constante 3>:
    <bloco de comandos 3>
SENÃO:
    <bloco de comandos 4>
    
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Exemplo de Comando de Seleção

---

```
ESCOLHA(option)
caso 1:
    ESCREVA("A opção 1 foi escolhida")
caso 2:
    ESCREVA("A opção 2 foi escolhida")
caso 3:
    ESCREVA("A opção 3 foi escolhida")
SENÃO:
    ESCREVA("Opção invalida")
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Exemplo de Comando de Seleção em C

---

```
switch(option) {  
  case 1:  
    printf("A opção 1 foi escolhida");  
    break;  
  case 2:  
    printf("A opção 2 foi escolhida");  
    break;  
  case 3:  
    printf("A opção 3 foi escolhida");  
    break;  
  default:  
    printf("Opção invalida");  
}
```

NOTA: Analogamente ao comando condicional, a cláusula 'default' é opcional.

# Iniciação aos Algoritmos

## Exercícios

---

1. Adapte o último programa sobre formas geométricas: triângulo, quadrilátero ou circunferência; para que utilize o comando de seleção.



# Iniciação aos Algoritmos

## Exercícios

1. Adapte o último programa sobre formas geométricas: triângulo, quadrilátero ou circunferência; para que utilize o comando de seleção.

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int opcao;

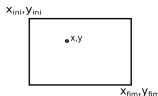
    printf("OBJETIVO: Calcular a area de formas geometricas\n");
    printf("MENU:\n\t[1] Triangulo\n\t[2] Quadrilatero\n\t[3] Circunferencia\n\n");
    printf("Opção: ");
    scanf("%d", &opcao);

    switch(opcao) {
        case 1:
            // DIGITE AQUI SEU PROCESSAMENTO SOBRE TRIANGULOS
            break;
        case 2:
            // DIGITE AQUI SEU PROCESSAMENTO SOBRE QUADRILATEROS
            break;
        case 3:
            // DIGITE AQUI SEU PROCESSAMENTO SOBRE CIRCUNFERENCIAS
            break;
        default:
            printf("Opção Invalida!");
            break;
    }
    return 1;
}
```

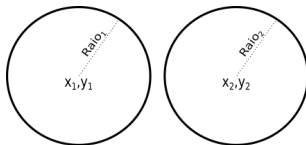
# Iniciação aos Algoritmos

## Exercícios

1. Dadas as coordenadas de um retângulo ( $x_{ini}$ ,  $y_{ini}$ ,  $x_{fim}$ ,  $y_{fim}$ ) e as coordenadas de um ponto ( $x$ ,  $y$ ). Faça um algoritmo que determine se o ponto é interno ou externo ao retângulo.



2. Dadas as coordenadas ( $x_1$ ,  $y_1$ ,  $Raio_1$ ) e ( $x_2$ ,  $y_2$ ,  $Raio_2$ ) que descrevem duas circunferências. Faça um algoritmo que decida se as mesmas se interceptam ou não.



3. Crie um algoritmo que permita o cálculo de conversão de temperaturas de um padrão qualquer para outro em função de uma escolha prévia feita pelo usuário (menu de opções):

$$\begin{array}{ll} C \rightarrow F & F \rightarrow C \\ C \rightarrow K & K \rightarrow C \\ F \rightarrow K & K \rightarrow F \end{array}$$

# Iniciação aos Algoritmos

## Exercícios

1. Considere o algoritmo abaixo. Supondo que sejam fornecidos como valores de entrada os números (...) e (...) nessa ordem, qual será a informação produzida na saída?

```
ALGORITMO misterioso
  inteiros a, b, c, d
INICIO
  LEIA(a, b)

  c = 2*a+4*b
  d = a*b+c/2
  b = a+b
  a = 50

  IMPRIMA(a, b, c, d)

  SE a<b && c!=d ENTÃO
    SE !(a==b || a==c) ENTÃO
      IMPRIMA("Saida #1")
    SENÃO
      IMPRIMA("Saida #2")
    FIM-SE
  SENÃO
    SE a>=b-d && a+b<=c*d ENTÃO
      IMPRIMA("Saida #3")
    SENÃO
      IMPRIMA("Saida #4")
    FIM-SE
  FIM-SE
FIM
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Exercício

---

1. Faça um algoritmo que calcule a média aritmética entre duas notas e apresente o resultado. O programa deve permitir que sejam fornecidas as notas para 3 alunos distintos.

# Iniciação aos Algoritmos

## Exercício

---

1. Faça um algoritmo que calcule a média aritmética entre duas notas e apresente o resultado. O programa deve permitir que sejam fornecidas as notas para 3 alunos distintos.

```
ALGORITMO medias
  real nota1_aluno1, nota2_aluno1, nota1_aluno2, nota2_aluno2, nota1_aluno3, nota2_aluno3
  real media_aluno1, media_aluno2, media_aluno3
INICIO
  IMPRIMA("Digite as notas do aluno 1:")
  LEIA(nota1_aluno1, nota2_aluno1)
  media_aluno1 = (nota1_aluno1 + nota2_aluno1)/2
  IMPRIMA("Media do aluno 1 = ", media_aluno1)

  IMPRIMA("Digite as notas do aluno 2:")
  LEIA(nota1_aluno2, nota2_aluno2)
  media_aluno2 = (nota1_aluno2 + nota2_aluno2)/2
  IMPRIMA("Media do aluno 2 = ", media_aluno2)

  IMPRIMA("Digite as notas do aluno 3:")
  LEIA(nota1_aluno3, nota2_aluno3)
  media_aluno3 = (nota1_aluno3 + nota2_aluno3)/2
  IMPRIMA("Media do aluno 3 = ", media_aluno3)
FIM
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Desvio de Fluxo de Execução (2)

---

- Os comandos de desvio de fluxo são divididos em:

**Condicional e Seleção** permitem decidir qual instrução(ões) serão executadas em função de uma análise condicional.

**Repetições** **permitem a execução de uma instrução(ões) múltiplas vezes.**

**Sub-Rotinas** permite o reaproveitamento de trechos do código-fonte em múltiplas partes do programa sem a necessidade de reprogramação.

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Repetição

---

- Comandos de repetição são comandos de desvio de fluxo que permitem que um mesmo comando (ou bloco de comandos) possa ser executado mais de uma vez em sequência, evitando-se assim a necessidade de reprogramação.

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Repetição

---

- Comandos de repetição são comandos de desvio de fluxo que permitem que um mesmo comando (ou bloco de comandos) possa ser executado mais de uma vez em sequência, evitando-se assim a necessidade de reprogramação.
- São também chamados de *laços de repetição*.



# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Repetição

---

- Comandos de repetição são comandos de desvio de fluxo que permitem que um mesmo comando (ou bloco de comandos) possa ser executado mais de uma vez em sequência, evitando-se assim a necessidade de reprogramação.
- São também chamados de *laços de repetição*.
- Os comandos de repetição são divididos em:
  - Repetição com pré-teste** primeiro avaliam uma expressão antes de decidir se o comando/bloco será executado
  - Repetição com pós-teste** primeiro executam um comando/bloco para só então avaliar uma expressão a fim de decidir se o repete ou não
  - Repetições contadas** executam um comando/bloco um número pré-determinado de vezes.

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Repetição com Pré-Teste

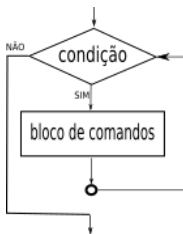
---

- A repetição com **pré-teste** ou repetição **Enquanto - faça** é aquela que avalia o resultado de uma expressão a fim de decidir se um bloco de comandos será o ou não executado.

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Repetição com Pré-Teste

- A repetição com **pré-teste** ou repetição **Enquanto - faça** é aquela que avalia o resultado de uma expressão a fim de decidir se um bloco de comandos será o ou não executado.
- Após a execução do bloco, o programa retorna ao ponto de avaliar novamente a condição para decidir acerca de um novo *loop* (laço de execução)



# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Repetição com Pré-Teste

---

```
x = 0
ENQUANTO x < 10 FAÇA
    IMPRIMA(x)
    x = x + 1
FIM-ENQTO
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Repetição com Pré-Teste

---

```
x = 0
ENQUANTO x < 10 FAÇA
    IMPRIMA(x)
    x = x + 1
FIM-ENQTO
```

```
x = 0;
while(x < 10) {
    printf("X = %d", x);
    x ++; // comando equivalente em C a x = x + 1;
}
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Repetição com Pós-Teste

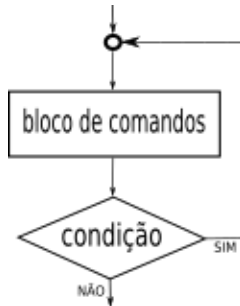
---

- A repetição com **pós-teste** ou repetição **Faça - Enquanto** é aquela executa um bloco de comandos e então avalia o resultado de uma expressão a fim de decidir se um bloco de comandos será ou não executado.

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Repetição com Pós-Teste

- A repetição com **pós-teste** ou repetição **Faça - Enquanto** é aquela executa um bloco de comandos e então avalia o resultado de uma expressão a fim de decidir se um bloco de comandos será ou não executado.



# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Repetição com Pós-Teste

---

`x = 0`

`FAÇA`

`IMPRIMA(x)`

`x = x + 1`

`ENQUANTO x < 10`



# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Repetição com Pós-Teste

---

```
x = 0
```

```
FAÇA
```

```
    IMPRIMA(x)
```

```
    x = x + 1
```

```
ENQUANTO x < 10
```

```
x = 0;
```

```
do {
```

```
    printf("X = %d", x);
```

```
    x++; // comando equivalente em C a x = x + 1;
```

```
} while(x < 10);
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Repetição Contada

---

- Em determinadas situações, o número de vezes que se deseja repetir o bloco de comandos é conhecido. Nestes casos, uma alternativa é utilizar a repetição contada que, como o nome sugere, repete um bloco de comandos uma quantidade pré-determinada de vezes.

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Repetição Contada

---

- Em determinadas situações, o número de vezes que se deseja repetir o bloco de comandos é conhecido. Nestes casos, uma alternativa é utilizar a repetição contada que, como o nome sugere, repete um bloco de comandos uma quantidade pré-determinada de vezes.
- Este tipo de repetição é também conhecida como **Para - até - faça**.

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Repetição Contada

---

- Em determinadas situações, o número de vezes que se deseja repetir o bloco de comandos é conhecido. Nestes casos, uma alternativa é utilizar a repetição contada que, como o nome sugere, repete um bloco de comandos uma quantidade pré-determinada de vezes.
- Este tipo de repetição é também conhecida como **Para - até - faça**.

```
PARA x = 0 ATÉ 10 FAÇA  
    IMPRIMA(x)  
FIM-PARA
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Comandos de Repetição Contada

---

- Em determinadas situações, o número de vezes que se deseja repetir o bloco de comandos é conhecido. Nestes casos, uma alternativa é utilizar a repetição contada que, como o nome sugere, repete um bloco de comandos uma quantidade pré-determinada de vezes.
- Este tipo de repetição é também conhecida como **Para - até - faça**.

```
PARA x = 0 ATÉ 10 FAÇA
    IMPRIMA(x)
FIM-PARA
```

```
for(x = 0; x < 10; x++)
    printf("X = %d", x);
```

# Iniciação aos Algoritmos

## Exercícios

---

1. Refaça o algoritmo anterior da média aritmética para 3 alunos, porém agora utilizando comandos de repetição.

# Iniciação aos Algoritmos

## Exercícios

---

1. Refaça o algoritmo anterior da média aritmética para 3 alunos, porém agora utilizando comandos de repetição.

ALGORITMO medias2

    real nota1, nota2, media

    inteiro contador

INICIO

    PARA contador = 1 ATÉ 3 FAÇA

        IMPRIMA("Digite as notas do aluno ", contador)

        LEIA(nota1, nota2)

        media = (nota1 + nota2)/2

        IMPRIMA("Media do aluno ", contador, " = ", media)

    FIM-PARA

FIM

# Iniciação aos Algoritmos

## Exercícios

---

```
#include <stdio.h>

int main() {
    float nota1, nota2, media;
    int contador;

    printf("OBJETIVO: Calcular a media aritmetica entre 2 notas para 3 alunos distintos\n\n");

    for(contador = 1; contador <= 3; contador++) {
        printf("Digite as notas do aluno $d\n", contador);
        scanf("%f %f", &nota1, &nota2);
        media = (nota1 + nota2) / 2;
        printf("Media do aluno %d = %.2f\n\n", contador, media);
    }
    return 1;
}
```



# Iniciação aos Algoritmos

## Exercícios

---

1. Adapte o algoritmo anterior para que o usuário possa informar quantos alunos existem na sala de aula.
2. Faça um algoritmo que apresente a soma dos  $N$  primeiros números inteiros.
3. Adapte o exercício 1 para que exiba (ao final do processo) a média geral da turma inteira.
4. Faça um algoritmo que calcule o fatorial de um número  $N$ . Exemplo:

$$5! = 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 120$$

# Unidade 04

## Estruturas homogêneas e Sub-rotinas

Previsão: 12 horas/aula

# Estruturas homogêneas

---

- Em programação o armazenamento e manipulação de dados e informações é feito através das estruturas de armazenamento.

# Estruturas homogêneas

---

- Em programação o armazenamento e manipulação de dados e informações é feito através das estruturas de armazenamento.
- Até o momento a única estrutura vista são as variáveis (e constantes).

# Estruturas homogêneas

---

- Em programação o armazenamento e manipulação de dados e informações é feito através das estruturas de armazenamento.
- Até o momento a única estrutura vista são as variáveis (e constantes).
- Estas estruturas permitem armazenar **UMA** informação de cada vez (mono-valor) de **UM** único tipo de dados (homogêneas).

# Estruturas homogêneas

---

- Em programação o armazenamento e manipulação de dados e informações é feito através das estruturas de armazenamento.
- Até o momento a única estrutura vista são as variáveis (e constantes).
- Estas estruturas permitem armazenar **UMA** informação de cada vez (mono-valor) de **UM** único tipo de dados (homogêneas).
- Porém, em programação existem 4 tipos diferentes de estruturas de armazenamento de dados.

# Estruturas homogêneas

**Homogêneas** trabalham com um único tipo de dados por vez.

**Heterogêneas** permitem a manipulação de múltiplos tipos de dados simultaneamente.

	Estruturas	
	Homogêneas	Heterogêneas
Mono-valor	variável	registro ponteiros
Multi-valor	vetor	Tipos Abstratos de Dados (TAD)

# Estruturas homogêneas

## Variáveis

---

- Uma variável (ou constante) é um tipo mono-valor homogêneo de dados.



# Estruturas homogêneas

## Variáveis

---

- Uma variável (ou constante) é um tipo mono-valor homogêneo de dados.
- Significa que pode armazenar um único valor por vez, de um único tipo de dados.

# Estruturas homogêneas

## Variáveis

---

- Uma variável (ou constante) é um tipo mono-valor homogêneo de dados.
- Significa que pode armazenar um único valor por vez, de um único tipo de dados.
- Declaração de uma variável:

`<TIPO> <Identificador> = <VALOR>;`

# Estruturas homogêneas

## Variáveis

---

- Uma variável (ou constante) é um tipo mono-valor homogêneo de dados.
- Significa que pode armazenar um único valor por vez, de um único tipo de dados.
- Declaração de uma variável:

`<TIPO> <Identificador> = <VALOR>;`

- Exemplo de declaração: `int x; float y = 0.04; char c = 'E';`

# Estruturas homogêneas

## Variáveis

---

- Uma variável (ou constante) é um tipo mono-valor homogêneo de dados.
- Significa que pode armazenar um único valor por vez, de um único tipo de dados.
- Declaração de uma variável:

`<TIPO> <Identificador> = <VALOR>;`

- Exemplo de declaração: `int x; float y = 0.04; char c = 'E';`
- Exemplo de uso de uma variável: `x = 5; y = A + B*2;`

# Estruturas homogêneas

## Variáveis

---

$$x = 0;$$

# Estruturas homogêneas

## Variáveis

---

`x = 0;`

`x = 5;`

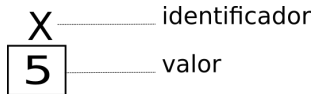
# Estruturas homogêneas

## Variáveis

---

`x = 0;`

`x = 5;`



# Estruturas homogêneas

## Vetores

---

- As estruturas homogêneas multivaloradas permitem o armazenamento de múltiplos valores simultaneamente. **Todos do mesmo tipo.**



# Estruturas homogêneas

## Vetores

---

- As estruturas homogêneas multivaloradas permitem o armazenamento de múltiplos valores simultaneamente. **Todos do mesmo tipo.**
- São denominadas **vetores** ou *arrays*.

# Estruturas homogêneas

## Vetores

---

- As estruturas homogêneas multivaloradas permitem o armazenamento de múltiplos valores simultaneamente. **Todos do mesmo tipo.**
- São denominadas **vetores** ou *arrays*.
- Declaração de um vetor:

<TIPO> <Identificador> [<tamanho>] ;

# Estruturas homogêneas

## Vetores

---

- As estruturas homogêneas multivaloradas permitem o armazenamento de múltiplos valores simultaneamente. **Todos do mesmo tipo.**
- São denominadas **vetores** ou *arrays*.
- Declaração de um vetor:

<TIPO> <Identificador> [<tamanho>] ;

- Exemplo de declaração de um vetor: `int vet[8];`

# Estruturas homogêneas

## Vetores

---

- As estruturas homogêneas multivaloradas permitem o armazenamento de múltiplos valores simultaneamente. **Todos do mesmo tipo.**
- São denominadas **vetores** ou *arrays*.
- Declaração de um vetor:

`<TIPO> <Identificador> [<tamanho>] ;`

- Exemplo de declaração de um vetor: `int vet[8];`
- Exemplo de uso de um vetor: `vet[0] = 1; vet[6] = 3;`

# Estruturas homogêneas

## Vetores

---

- As estruturas homogêneas multivaloradas permitem o armazenamento de múltiplos valores simultaneamente. **Todos do mesmo tipo.**
- São denominadas **vetores** ou *arrays*.
- Declaração de um vetor:

`<TIPO> <Identificador> [<tamanho>] ;`

- Exemplo de declaração de um vetor: `int vet[8];`
- Exemplo de uso de um vetor: `vet[0] = 1; vet[6] = 3;`
- Cada índice do vetor funciona como uma variável (pode armazenar um valor de cada vez).

# Estruturas homogêneas

## Vetores

---

- As estruturas homogêneas multivaloradas permitem o armazenamento de múltiplos valores simultaneamente. **Todos do mesmo tipo.**
- São denominadas **vetores** ou *arrays*.
- Declaração de um vetor:

`<TIPO> <Identificador> [<tamanho>] ;`

- Exemplo de declaração de um vetor: `int vet[8];`
- Exemplo de uso de um vetor: `vet[0] = 1; vet[6] = 3;`
- Cada índice do vetor funciona como uma variável (pode armazenar um valor de cada vez).
- O primeiro índice do vetor é sempre indicado pelo valor zero: `vet[0]`

# Estruturas homogêneas

## Vetores

---

```
vet[0] = 1;
```

# Estruturas homogêneas

## Vetores

---

`vet[0] = 1;`

`vet[6] = 3;`

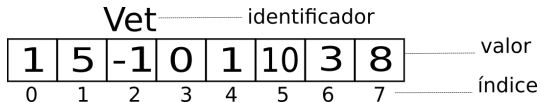


# Estruturas homogêneas

## Vetores

`vet[0] = 1;`

`vet[6] = 3;`



# Estruturas homogêneas

## Vetores

---

```
ALGORITMO vetor1
  inteiro vet[10]
  inteiro i
INICIO
  PARA i = 0 ATÉ 9 FAÇA
    Leia(vet[i])

  PARA i = 9 ATÉ 0 FAÇA
    Escreva(vet[i])
FIM
```

# Estruturas homogêneas

## Vetores

---

```
#include <stdio.h>

#define TAM 10

int main(){
    int vet[TAM], i;

    printf("OBJETIVO: Este programa mostra um vetor de %d inteiros invertido\n", TAM);
    printf("Digite o vetor:\n");

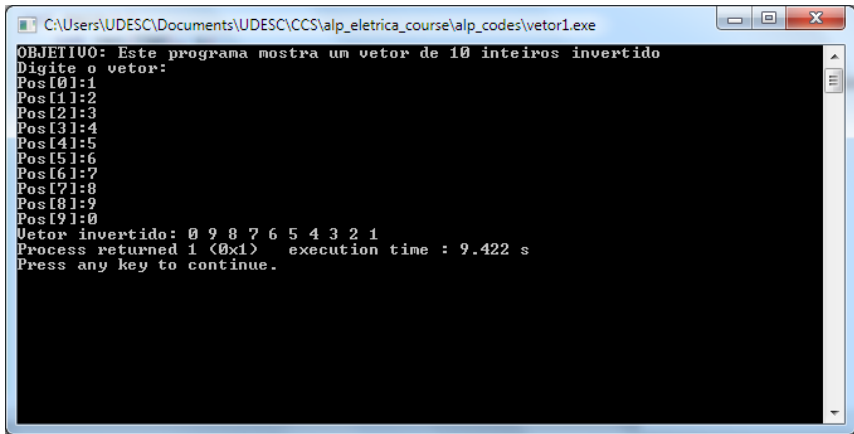
    for(i=0; i<TAM; i++) {
        printf("\nPos[%d]:", i);
        scanf("%d", &vet[i]);
    }

    printf("Vetor invertido: ");
    for(i=TAM-1; i>=0; i--)
        printf("%d ", vet[i]);

    return 1;
}
```

# Estruturas homogêneas

## Vetores



```

CAUsers\UDESC\Documents\UDESC\CCS\alp_eletrica_course\alp_codes\vetor1.exe
OBJETIVO: Este programa mostra um vetor de 10 inteiros invertido
Digite o vetor:
Pos[0]:1
Pos[1]:2
Pos[2]:3
Pos[3]:4
Pos[4]:5
Pos[5]:6
Pos[6]:7
Pos[7]:8
Pos[8]:9
Pos[9]:0
Vetor invertido: 0 9 8 7 6 5 4 3 2 1
Process returned 1 (0x1)   execution time : 9.422 s
Press any key to continue.
  
```

# Estruturas homogêneas

## Exercícios

---

1. Faça um algoritmo que leia um vetor de  $N$  posições (de inteiros) e inverta (fisicamente) o mesmo antes de exibí-lo.

# Estruturas homogêneas

## Exercícios

---

1. Faça um algoritmo que leia um vetor de  $N$  posições (de inteiros) e inverta (fisicamente) o mesmo antes de exibí-lo.
2. Faça um algoritmo que leia um vetor de  $N$  posições (de inteiros) e some seus elementos.

# Estruturas homogêneas

## Exercícios

---

1. Faça um algoritmo que leia um vetor de  $N$  posições (de inteiros) e inverta (fisicamente) o mesmo antes de exibí-lo.
2. Faça um algoritmo que leia um vetor de  $N$  posições (de inteiros) e some seus elementos.
3. Faça um algoritmo que leia um vetor de  $N$  posições (de inteiros) e some os elementos das posições pares e o produto dos elementos das posições ímpares.

# Estruturas homogêneas

## Exercícios

---

1. Faça um algoritmo que leia um vetor de  $N$  posições (de inteiros) e inverta (fisicamente) o mesmo antes de exibí-lo.
2. Faça um algoritmo que leia um vetor de  $N$  posições (de inteiros) e some seus elementos.
3. Faça um algoritmo que leia um vetor de  $N$  posições (de inteiros) e some os elementos das posições pares e o produto dos elementos das posições ímpares.
4. Faça um algoritmo que leia um vetor de  $N$  posições (de inteiros) e apresente o valor do maior e do menor elemento contido nele.



# Estruturas homogêneas

## Exercícios

---

1. Faça um algoritmo que leia um vetor de N posições (de inteiros) e inverta (fisicamente) o mesmo antes de exibí-lo.
2. Faça um algoritmo que leia um vetor de N posições (de inteiros) e some seus elementos.
3. Faça um algoritmo que leia um vetor de N posições (de inteiros) e some os elementos das posições pares e o produto dos elementos das posições ímpares.
4. Faça um algoritmo que leia um vetor de N posições (de inteiros) e apresente o valor do maior e do menor elemento contido nele.
5. Faça um algoritmo que leia dois vetores de N posições cada um (de inteiros) e some seus elementos nas posições correspondentes.

# Estruturas homogêneas

## Exercícios

---

1. Faça um algoritmo que leia um vetor de N posições (de inteiros) e inverta (fisicamente) o mesmo antes de exibí-lo.
2. Faça um algoritmo que leia um vetor de N posições (de inteiros) e some seus elementos.
3. Faça um algoritmo que leia um vetor de N posições (de inteiros) e some os elementos das posições pares e o produto dos elementos das posições ímpares.
4. Faça um algoritmo que leia um vetor de N posições (de inteiros) e apresente o valor do maior e do menor elemento contido nele.
5. Faça um algoritmo que leia dois vetores de N posições cada um (de inteiros) e some seus elementos nas posições correspondentes.

# Estruturas homogêneas

## Exercícios: Conjuntos

---

1. Faça um algoritmo que, dado um conjunto  $A$  contendo  $N$  números inteiros e um outro número inteiro  $X$ ; verifique se  $X \in A$ .

# Estruturas homogêneas

## Exercícios: Conjuntos

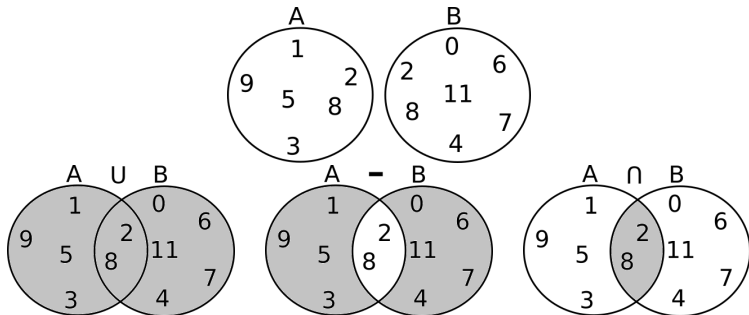
---

1. Faça um algoritmo que, dado um conjunto  $A$  contendo  $N$  números inteiros e um outro número inteiro  $X$ ; verifique se  $X \in A$ .
2. Faça um algoritmo que leia dois conjuntos ( $A$  e  $B$ ) contendo  $M$  e  $N$  números inteiros respectivamente e encontre a união, interseção e a diferença.

# Estruturas homogêneas

## Exercícios: Conjuntos

1. Faça um algoritmo que, dado um conjunto  $A$  contendo  $N$  números inteiros e um outro número inteiro  $X$ ; verifique se  $X \in A$ .
2. Faça um algoritmo que leia dois conjuntos ( $A$  e  $B$ ) contendo  $M$  e  $N$  números inteiros respectivamente e encontre a união, interseção e a diferença.



# Estruturas homogêneas

## Exercícios: strings

---

1. Faça um algoritmo que leia uma string e conte a quantidade de vogais.

# Estruturas homogêneas

## Exercícios: strings

---

1. Faça um algoritmo que leia uma string e conte a quantidade de vogais.
2. Faça um algoritmo que leia uma string e apresente a quantidade letras e dígitos.

`isalpha(X)` retorna true se X é uma letra do alfabeto

`isdigit(X)` retorna true se X é um dígito

`isalnum(X)` retorna true se X é ou uma letra do alfabeto ou um dígito

# Estruturas homogêneas

## Exercícios: strings

---

1. Faça um algoritmo que leia uma string e conte a quantidade de vogais.
2. Faça um algoritmo que leia uma string e apresente a quantidade letras e dígitos.

`isalpha(X)` retorna true se X é uma letra do alfabeto

`isdigit(X)` retorna true se X é um dígito

`isalnum(X)` retorna true se X é ou uma letra do alfabeto ou um dígito

3. Faça um algoritmo que leia uma string e determine se ela é palíndrome (igual se lida de trás pra frente).



# Estruturas homogêneas

## Exercícios: strings

---

1. Faça um algoritmo que leia uma string e conte a quantidade de vogais.
2. Faça um algoritmo que leia uma string e apresente a quantidade letras e dígitos.

`isalpha(X)` retorna true se X é uma letra do alfabeto  
`isdigit(X)` retorna true se X é um dígito

`isalnum(X)` retorna true se X é ou uma letra do alfabeto ou um dígito

3. Faça um algoritmo que leia uma string e determine se ela é palíndrome (igual se lida de trás pra frente).
4. Leia uma string *FONTE* e uma segunda string *ALVO*. Faça um algoritmo que conte quantas vezes *ALVO* aparece em *FONTE*. Exemplo:  
*FONTE* = “o rato roeu a roupa do rei de roma” & *ALVO* = “ro” → “ro”  
 aparece 3 vezes na frase.

# Estruturas homogêneas

## Exercícios: strings

1. Faça um algoritmo que leia uma string e conte a quantidade de vogais.
2. Faça um algoritmo que leia uma string e apresente a quantidade letras e dígitos.

`isalpha(X)` retorna true se X é uma letra do alfabeto  
`isdigit(X)` retorna true se X é um dígito

`isalnum(X)` retorna true se X é ou uma letra do alfabeto ou um dígito

3. Faça um algoritmo que leia uma string e determine se ela é palíndrome (igual se lida de trás pra frente).
4. Leia uma string *FONTE* e uma segunda string *ALVO*. Faça um algoritmo que conte quantas vezes *ALVO* aparece em *FONTE*. Exemplo:  
*FONTE* = “o rato roeu a roupa do rei de roma” & *ALVO* = “ro” → “ro”  
 aparece 3 vezes na frase.
5. Faça um algoritmo que leia uma string e remova as vogais e os espaços em branco. Exemplo: “universidade do estado de santa catarina” →  
 “nvrsdddstdsntctrn”

# Estruturas homogêneas

## Exercícios: strings

1. Faça um algoritmo que leia uma string e conte a quantidade de vogais.
2. Faça um algoritmo que leia uma string e apresente a quantidade letras e dígitos.

`isalpha(X)` retorna true se X é uma letra do alfabeto  
`isdigit(X)` retorna true se X é um dígito

`isalnum(X)` retorna true se X é ou uma letra do alfabeto ou um dígito

3. Faça um algoritmo que leia uma string e determine se ela é palíndrome (igual se lida de trás pra frente).
4. Leia uma string *FONTE* e uma segunda string *ALVO*. Faça um algoritmo que conte quantas vezes *ALVO* aparece em *FONTE*. Exemplo:  
*FONTE* = “o rato roeu a roupa do rei de roma” & *ALVO* = “ro” → “ro”  
 aparece 3 vezes na frase.
5. Faça um algoritmo que leia uma string e remova as vogais e os espaços em branco. Exemplo: “universidade do estado de santa catarina” →  
 “nvrsdddstdsntctrn”

# Unidade 05

## Projeto Final

Previsão: 12 horas/aula

# Próxima Seção

---

Em Construção