

# PENSAMENTO COMPUTACIONAL: MÚLTIPLA ESCOLHA

Profa. Me. Daniela Tereza Ascencio Russi  
daniela@unoeste.br



unoeste.br

Unoeste

# ESTRUTURAS DE SELEÇÃO

## ■ Seleção de Múltipla Escolha (Seletiva)

- Em alguns programas existem **comandos mutuamente exclusivos**, isto é, se comando for executado, os demais não serão. Quando este for o caso, um comando seletivo é o mais indicado, e este comando seletivo tem a seguinte forma na linguagem C:



```
switch (variável)
{
    case 1: instrução;
           :
           instrução;
           break;
    case 2: case 3: instrução;
           :
           instrução;
           break;
    default: instrução;
            :
            instrução;
}
```

# ESTRUTURAS DE SELEÇÃO

```
switch ( )  
{  
  
}
```

**switch**(variável)

Tipo da variável → inteiro ou char

```
{  
    case 1: instrução;  
           :  
           instrução;  
           break;  
    case 2: case 3: instrução;  
           :  
           instrução;  
           break;  
    default: instrução;  
            :  
            instrução;  
}
```

# ESTRUTURAS DE SELEÇÃO

**switch**(variável)

```
{  
  case 1: instrução;  
          :  
          instrução;  
          break;  
  case 2: case 3: instrução;  
          :  
          instrução;  
          break;  
  default: instrução;  
           :  
           instrução;  
}
```

```
case 1: instrução;  
       instrução;  
       ...  
       break;
```

Não usa { }

case ...: → if (variável == ...)

Não há limite para case



unoeste.br

Unoeste

# ESTRUTURAS DE SELEÇÃO

```
switch (variável)
{
    case 1: instrução;
           :
           instrução;
           break;
    case 2: case 3: instrução;
           :
           instrução;
           break;
    default: instrução;
            :
            instrução;
}
```

**break** é obrigatório para cada **case**



# ESTRUTURAS DE SELEÇÃO

```
switch (variável)
{
    case 1: instrução;
           :
           instrução;
           break;
    case 2: case 3: instrução;
           :
           instrução;
           break;
    default: instrução;
            :
            instrução;
}
```

Tratar os **demais valores** que não são apresentados com **case**.

**default** é opcional para switch



unoeste.br

Unoeste



# ESTRUTURAS DE SELEÇÃO

```
switch ( )  
{  
  
}  

```

case ...: → if (variável == ...)

Não há limite para case

switch (variável)

case 1: instrução;

:

instrução;

break;

case 2: case 3: instrução;

:

instrução;

break;

default: instrução;

:

instrução;

Tipo da variável → inteiro ou char

break é obrigatório para cada case

default é opcional para switch

# ESTRUTURAS DE SELEÇÃO

`switch (variável)`

Tipo da variável → inteiro

Variável do tipo inteiro

```
case 1: → if (variável == 1)
           Ou
case 2: → if (variável == 2)
```

```
case 1: instrução;
        :
        instrução;
        break;
case 2: case 3: instrução;
        :
        instrução;
        break;
default: instrução;
         :
         instrução;
```



# ESTRUTURAS DE SELEÇÃO

**switch** (variável)

Tipo da variável → **char**

```
case 'A': instrução;
          :
          instrução;
          break;
case 'a': case 3: instrução;
          :
          instrução;
          break;
default: instrução;
         :
         instrução;
```

Variável do tipo **char**

```
case 'A': → if (variável == 'A')
           Ou
case 'a': → if (variável == 'a')
```

Exemplo



1:-) Faça um algoritmo que mostre **um menu** com as seguintes opções:

- S – soma;
- M – média;
- R – raiz quadrada;
- P – potência;
- F – finalizar.

O algoritmo deve receber a opção desejada, receber os dados necessários para a operação de cada opção, realizar a operação e exibir o resultado. Na opção finalizar, apenas deve-se exibir uma mensagem a respeito.

