

Fundamentos de Programação

31.

Estruturas de Repetição (parte 3)

Estruturas de Repetição (parte 3)

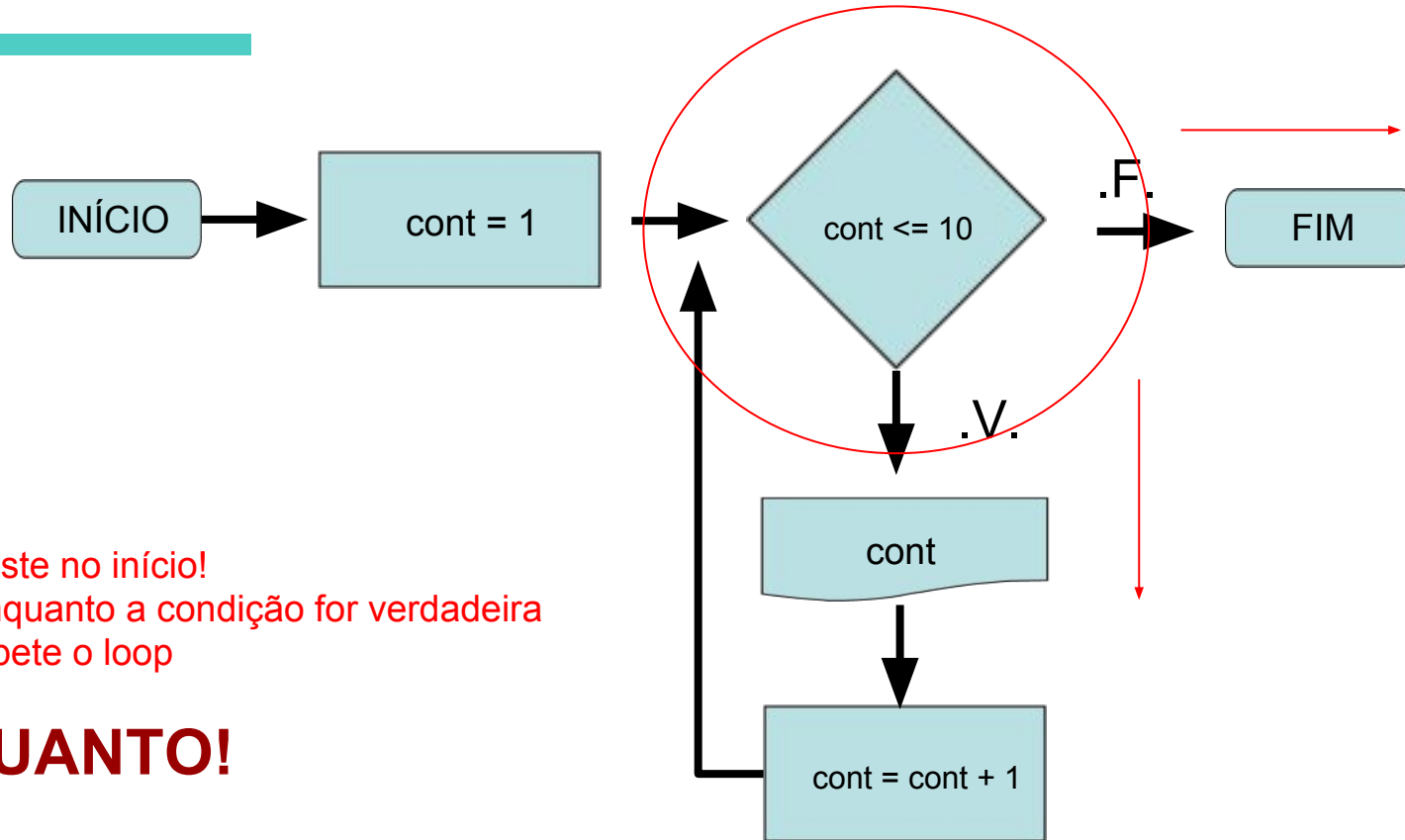
- ENQUANTO <<
- REPITA <<
- PARA

Estruturas de Repetição (parte 3)

■ Exercício

- Faça um algoritmo que imprima de 1 a 10.

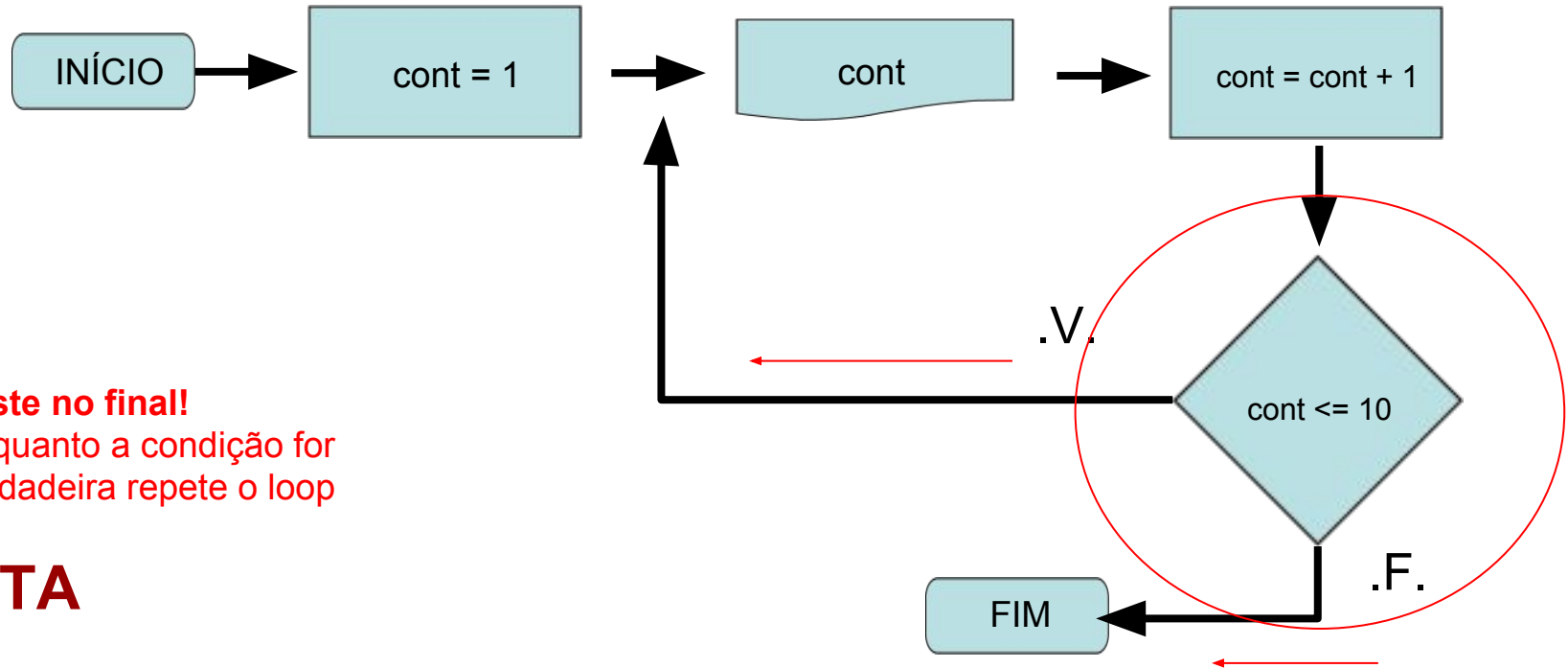
Estruturas de Repetição (parte 3)



- Teste no início!
- Enquanto a condição for verdadeira repete o loop

ENQUANTO!

Estruturas de Repetição (parte 3)



- **Teste no final!**
- Enquanto a condição for verdadeira repete o loop

REPITA

Estruturas de Repetição (parte 3)

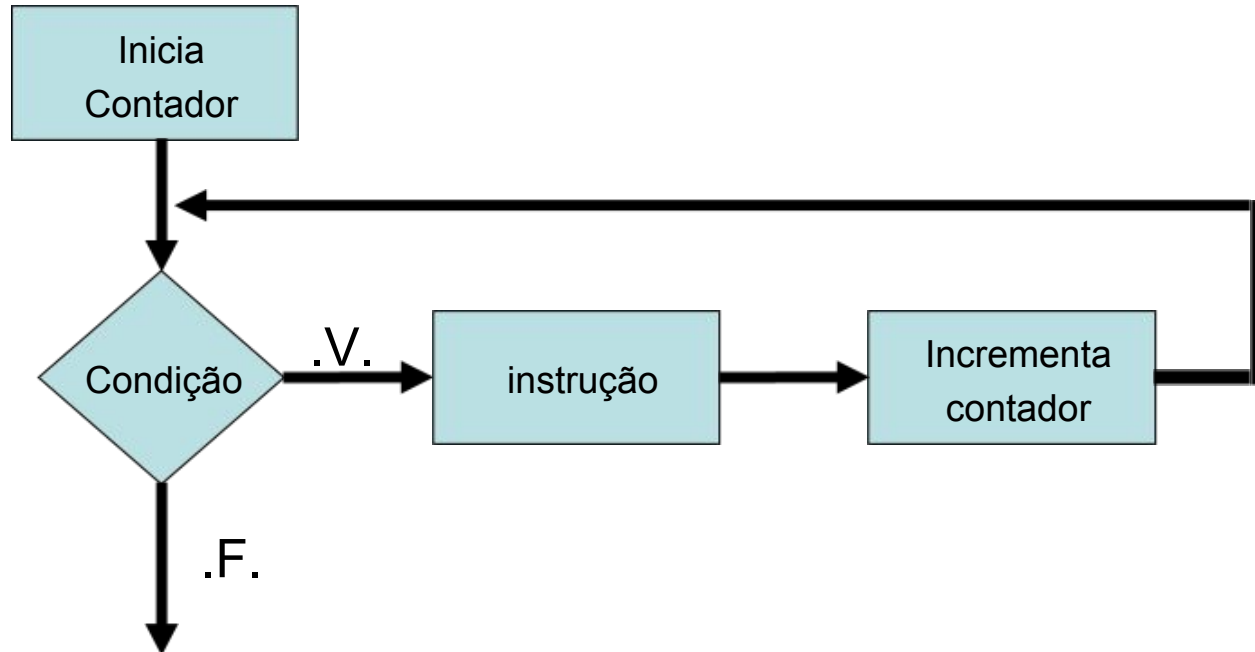
- ☒ ~~ENQUANTO~~
- ☒ ~~REPITA~~
- ☐ PARA <<

Estruturas de Repetição (parte 3)

- A estrutura de repetição **PARA** é utilizada quando se **sabe o número de vezes** que um trecho do algoritmo deve ser repetido.

Estruturas de Repetição (parte 3)

- Fluxograma:



Estruturas de Repetição (parte 3)

- Pseudocódigo:
 - **PARA cont = 1 ATÉ 10 FAÇA**
 - **ESCREVA cont**
 - **FIM_PARA**

Estruturas de Repetição (parte 3)

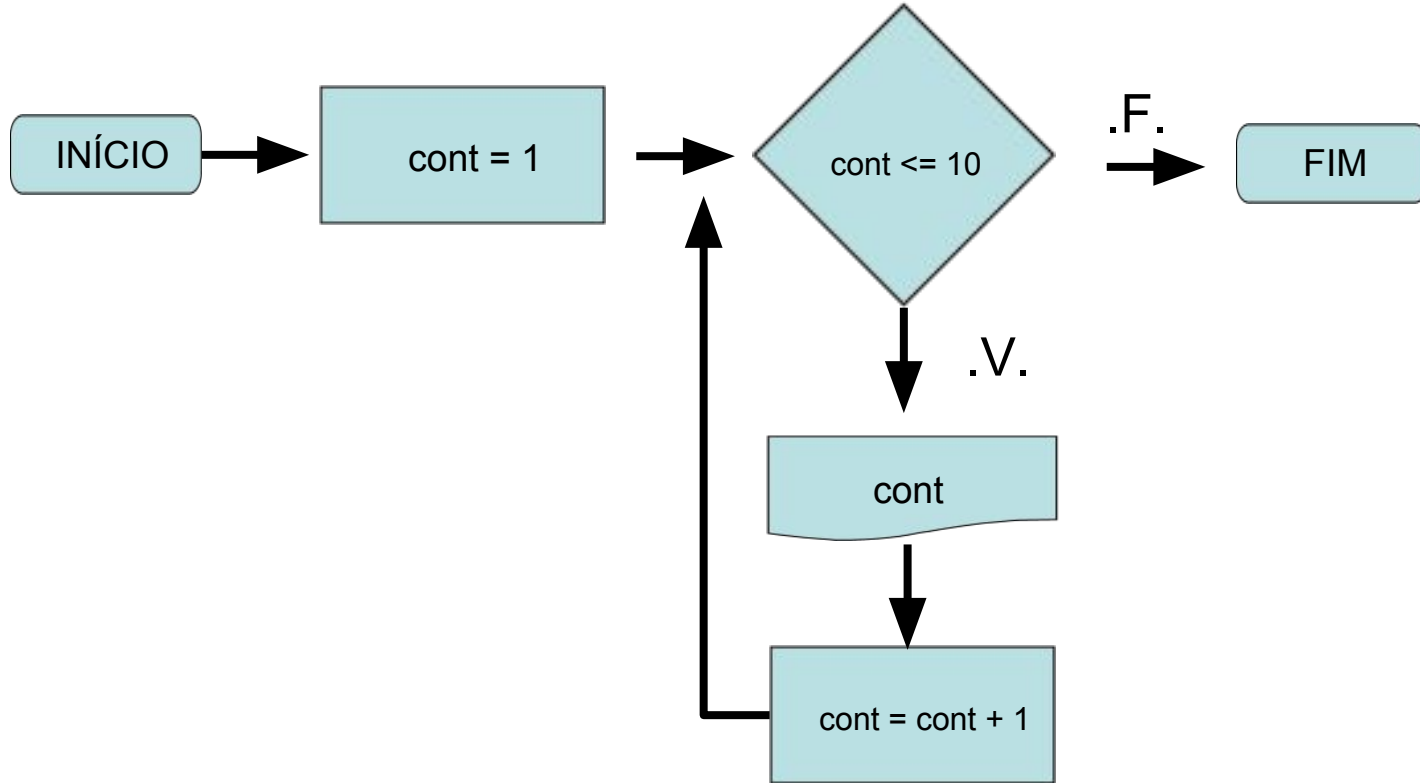
- Pseudocódigo - Usando passo:
 - **PARA cont = 1 ATÉ 9 FAÇA (PASSO 2)**
 - **ESCREVA cont**
 - **FIM_PARA**

Estruturas de Repetição (parte 3)

■ Linguagem C

- **for(cont=1; cont<=10; cont=cont+1){**
 - Instrução 1
 - Instrução 2
- **}**

Estruturas de Repetição (parte 3)



Estruturas de Repetição (parte 3)

■ Exercício 8

- Usando o **PARA** faça um algoritmo para calcular e mostrar a tabuada de 3 conforme a saída abaixo:
 - $3 \times 1 = 3$
 - $3 \times 2 = 6$
 - ...
 - $3 \times 10 = 30$

Estruturas de Repetição (parte 3)

■ Exercício 9

- Usando o **REPITA** faça um algoritmo solicite um número, calcule e mostre a sua tabuada. Ex. Número lido "5"
 - $5 \times 1 = 5$
 - $5 \times 2 = 10$
 - ...
 - $5 \times 10 = 50$

Estruturas de Repetição (parte 3)

■ Exercício 10

- Usando o **ENQUANTO** faça um algoritmo solicite um número, e mostre seu nome na tela a quantidade de vezes do número lido.