Estudante: Enrico Bernz Reichow Santos

**Variáveis em C:**

* Para declarar variáveis, use o formato: **tipo nome\_da\_variável;**
* Exemplos de tipos de variáveis em C incluem **int**, **float**, **double**, **char**, entre outros.

Texto

Descrição gerada automaticamente

**Instruções condicionais (if e else):**

* O **if** é usado para criar uma estrutura de decisão baseada em uma condição.
* O **else** é opcional e permite especificar um bloco de código a ser executado caso a condição do **if** não seja atendida.

Texto

Descrição gerada automaticamente

**Ponteiros em C:**

* Os ponteiros armazenam endereços de memória.
* Declaração de ponteiro: **tipo \*nome\_do\_ponteiro;**
* Acesso a valores usando ponteiros: **\*nome\_do\_ponteiro**.

Texto

Descrição gerada automaticamente

**Loops em C:**

* **for**: Loop com contador controlado por uma expressão.
* **while**: Loop com condição de parada.
* **do while**: Similar ao **while**, mas garante que o bloco seja executado pelo menos uma vez.

Texto

Descrição gerada automaticamente

**Switch-Case em C:**

* Usado para criar estruturas de seleção múltipla.
* Avalia uma expressão e executa o bloco de código associado ao valor correspondente no **case**.
* Pode incluir **default** para lidar com valores não previstos.

Tela de computador com fundo preto

Descrição gerada automaticamente

**Funções em C:**

* Declaração de função: **tipo\_de\_retorno nome\_da\_função(parâmetros);**
* A função **main** é o ponto de entrada do programa.
* Funções podem ser definidas antes ou depois de **main**.

**Função main e return:**

* A função **main** é onde o programa começa a ser executado.
* Pode ter um tipo de retorno **int** e pode ou não receber argumentos.
* **return** é usado para devolver um valor da função **main**. Um valor de retorno diferente de zero geralmente indica um erro.

Texto

Descrição gerada automaticamente

**Struct (estrutura):**

* Uma **struct** é uma estrutura de dados que permite combinar diferentes tipos de variáveis sob um único nome.
* Ela é útil para representar entidades complexas, como objetos do mundo real.

Texto

Descrição gerada automaticamente  
  
 **Constantes:**

* Uma constante é um valor que não pode ser alterado após a sua definição.
* Em C, você pode definir constantes usando **#define** ou a palavra-chave **const**.

Texto

Descrição gerada automaticamente

**Vetores (arrays):**

* Um vetor é uma coleção de elementos do mesmo tipo.
* Os elementos de um vetor são acessados usando um índice.

Tela preta com letras brancas

Descrição gerada automaticamente  
  
Tela de computador com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente  
  
Texto

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

Tela de celular com publicação numa rede social

Descrição gerada automaticamente

Tela de celular com publicação numa rede social

Descrição gerada automaticamente

Tela de celular com publicação numa rede social

Descrição gerada automaticamente

Tela de celular com publicação numa rede social

Descrição gerada automaticamente  
Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Texto

Descrição gerada automaticamente

Tela de celular com publicação numa rede social

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Texto

Descrição gerada automaticamente

Texto

Descrição gerada automaticamente  
Texto

Descrição gerada automaticamente

Exemplos de exercício com alocação dinâmica:

Texto

Descrição gerada automaticamente  
  
  
  
  
  
Texto

Descrição gerada automaticamente

Texto

Descrição gerada automaticamente