



Uma das estruturas de repetição usa o comando **enquanto**.

A estrutura de repetição **ENQUANTO** vai permitir que você execute blocos de comandos várias vezes (*loops*).

**Enquanto** expressao **faca**

**Bloco**

**FimEnquanto**



**Enquanto** não estudar **faca**  
    **não vou sair no final de semana**  
**FimEnquanto**

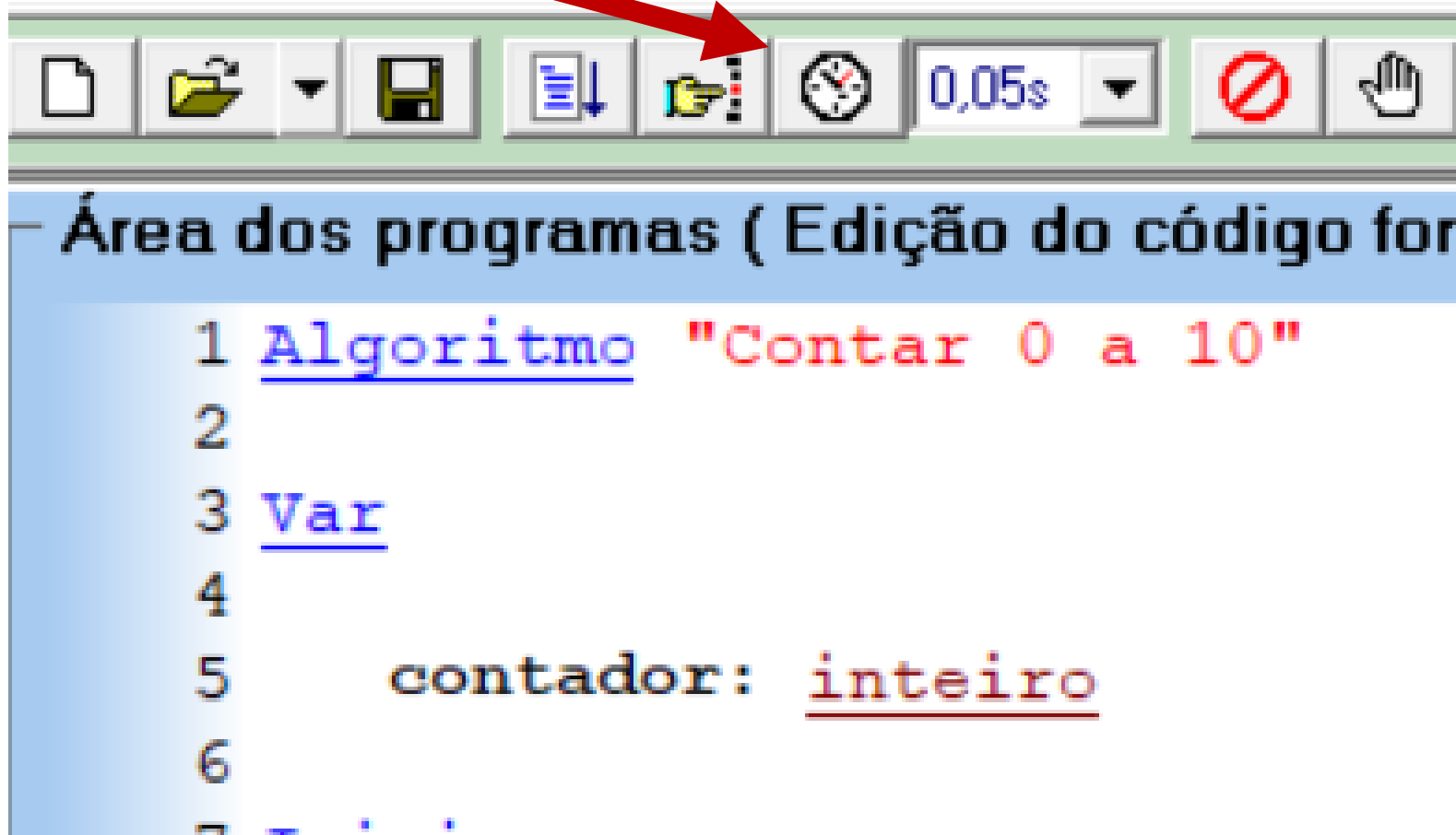
Enquanto você não estudar, você não vai para o rolê. E o código irá ficar verificando (*loop*) até você estudar, e o *loop* será desfeito, e os próximos comandos serão executados.

Vamos no VisualG criar um algoritmo que conte até 10 (de 0 a 10).

```
1 Algoritmo "Contar 0 a 10"  
2  
3 Var  
4  
5     contador: inteiro  
6  
7 Inicio  
8  
9     contador <- 0  
10    Enquanto (contador <=10) faça  
11  
12        FimEnquanto  
13  
14 Fimalgoritmo  
15
```

```
1 Algoritmo "Contar 0 a 10"  
2  
3 Var  
4  
5     contador: inteiro  
6  
7 Inicio  
8  
9     contador <- 0  
10    Enquanto (contador <= 10) faça  
11        EscrevaL (contador)  
12        contador <- contador + 1  
13    FimEnquanto  
14  
15 Fimalgoritmo
```

Ao invés de executar com F9, podemos executar com *timer* para ele mostrar o que acontece linha a linha:



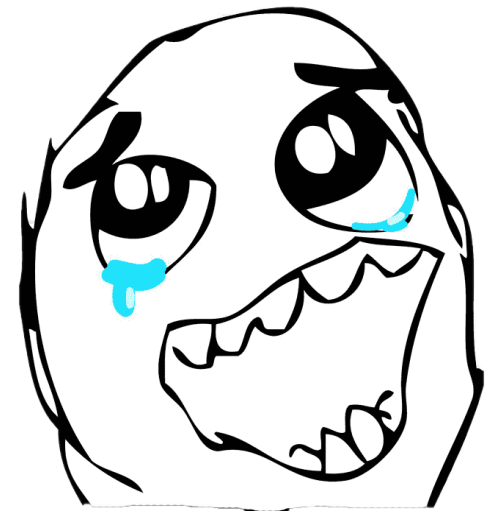
```
9      contador <- 0
10     Enquanto (contador <= 10) faça
11         EscrevaL (contador)
12         contador <- contador + 1
13     FimEnquanto
```



Tecnicamente quando usamos contadores para somar e aumentar o número, chamamos de **incremento**.



**Crie um algoritmo usando estrutura de repetição (enquanto/faca) que conte de **10 a 0**.**



Tecnicamente quando usamos contadores para diminuir a contagem, chamamos de **decremento**.



Vamos a um outro exemplo, criando um algoritmo que conte de 0 (zero) até onde o usuário quiser.

**Dica:** use o escreva e leia como comandos para ler até qual valor o usuário deseja.

**E se eu não quiser contar de 1 em 1,  
se eu quiser que o usuário decida de  
quanto em quanto ele irá somar?**

