



# Algoritmos

Elidiane Martins



# **Estrutura de controle Caso**

**[elidiane@fgf.edu.br](mailto:elidiane@fgf.edu.br)**



# Objetivos

---

- **Desenvolver algoritmos utilizando a estrutura de controle escolha caso.**
- **Facilitar um uso particular de comandos se encadeados.**



# Comando caso

---

- Pode ser visto como uma especialização do comando se.



## Comando Caso em VisualAlg

---

**escolha <expressão\_de\_seleção>**

**caso <exp11>,<exp12>,...<exp1n>**

**<sequência\_de\_comandos>**

**caso <exp21>,<exp22>,...<exp2n>**

**<sequência\_de\_comandos\_2>**

**...**

**outro caso**

**<sequência\_de\_comandos\_extra>**

**fimescolha**

# Comando Caso em VisualAlg

- **Faça um algoritmo capaz de identificar se um número é igual a 1,5,10. Caso não seja nenhum desses valores, retornar a mensagem “Valor inválido”.**



## Comando Caso em VisualAlg

```
algoritmo "identificador"  
var  
valor: inteiro  
inicio  
  
    escreva ("Entre com o valor a ser testado")  
    leia(valor)  
    escolha valor  
    caso 1,5,10  
        escreva ("O valor digitado é válido!!!")  
  
    outrocaso  
        escreva ("Valor Inválido!!!")  
    fimescolha  
fimalgoritmo
```



## Comando Caso em VisualAlg

```
algoritmo "Times"  
var  
time: caractere  
inicio  
  
    escreva ("Entre com o nome de um time de futebol")  
    leia(time)  
    escolha time  
    caso "Flamengo", "Fluminense", "Vasco"  
        escreva ("É um time carioca ")  
    caso "São Paulo", "Palmeiras", "Santos"  
        escreva ("É um time paulista ")  
    outrocaso  
        escreva ("É de outro estado.")  
    fimescolha  
fimalgoritmo
```





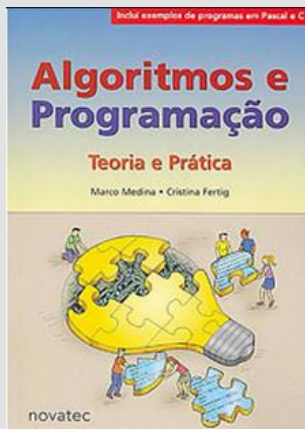
# Exercício

---

- **Faça um algoritmo que simule uma calculadora com as quatro operações básicas (+,-,\*,/). O algoritmo deve solicitar ao usuário a entrada de dois operandos e da operação a ser executada, na forma de um menu. Dependendo da opção escolhida, deve ser executada a operação solicitada e escrito seu resultado.**

# Bibliografia

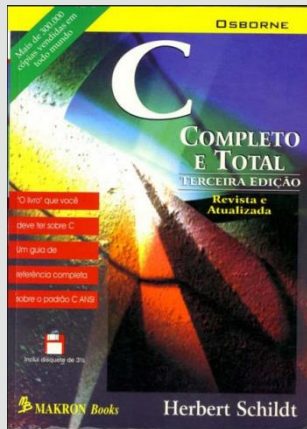
- ASCENCIO, Ana Fernanda Gomes; CAMPOS, Edilene Aparecida Veneruchi de. Fundamentos da Programação de Computadores. 3a edição. Editora Pearson Prentice Hall, 2012. (Biblioteca Virtual)
- MEDINA, Marco.; FERTIG, Cristina. Algoritmos e Programação Teoria e Prática. Novatec, 2005.



# Bibliografia



- FORBELLONE, A.; EBERSPÄCHER, H. Lógica de Programação A construção de algoritmos e estruturas de dados. 3a ed. Pearson Education, 2005. (Biblioteca Virtual)



- SCHILDT, Herbert. C completo e total. Makron Books, 1996.