

D S T Q Q & S

15 • 03 • 24

AULAS : VARIÁVEIS:GERAL:

São posições reservadas da memória, destinadas para armazenar valores modificáveis.

→ Deverem ser declaradas antes do uso;

→ tipo nome;

tipos:

↳ local: declarada dentro de uma função;

↳ global: declarada fora de uma função;

↳ Prioridade de Acesso: local > global

ATRIBUIÇÃO:

* Elas permitem fornecer valores para as variáveis;

* Deverem ser feitas dentro de funções;

* O conteúdo deve ser compatível ao tipo da variável;

→ OPERADOR: $\downarrow = \uparrow$

(data, variável, valor / resultado)

Atribuições podem ser feitas na declaração (caso protótipo)

15 • 03 • 24

D S T Q Q A S

TIPOS:

Mais usados:

- * Char: caracteres
- * int: números inteiros
- * float: pontos flutuantes
- * double: 2 regras float

OBS: A linguagem C é sensível ao caso, logo
letras fazem a diferença.

OBS2: Nome reservado à linguagem, como função,
comando, etc... não devem ser usados!

OBS3: Números em notação, recebem atribuições:

$$\text{double pi} = 6.1260E-34$$

ou seja é $6,1260 \cdot 10^{-34}$

OBS4: No C o sistema usado é o sistema imperativo,
logo a separação é a ponto (.) .

EXIBIR VARIÁVEIS:

```
int idade;  
idade = 18;  
printf("idade : %i \n", idade);  
    // Variável é parâmetro
```

Especificador de formato: valor exponencial

Comeca com um % e umro letra;

% i ou % d → intér

% f → float

% c → caractere

A orden de
chamado é

LINQAR

ATRIBUIÇÕES EM BASES:

A atribuição de bases temos para os tipos de números:

→ Prefixo: Definem o tipo numérico:

* O X número - ~~descrição~~

* O número - Octal

* Ob número - binário

→ Sufixos: Definem os tipos gerais.

COMANDO: sizeoff → resulta na rede de
memória ocupado pelo
variável;

CONSTANTES:

Em C é possível definir constantes simbólicas (define)
→ chamado macro.

19 • 03 • 24

D S T Q Q R S

* Sintaxe:

define · NOME-VALOR

* O pré-processador substitui o NOME pelo VALOR.

* Facilita monitorização.

Vários tipos const:

const tipo nome-variável = Valor;

const nome-variável = Valor;

const nome-variável = Valor;

int A = numero;

char B = caractere;

float C = real;

double D = duplo;

bool E = booleano;

CHARACTERIZAÇÃO