

# Entendendo Estruturas de Controle em Swift

Condicionais e Laços de Repetição na prática

🕕 por Isaac Mesquita



# Introdução



Condicionais (if, else, else if)

Conceitos fundamentais de estruturas de controle de fluxo na programação Swift



Laços de repetição (for, while, repeat while)

Esses conceitos são essenciais para criar programas que tomam decisões e executam tarefas repetidas.

### Condicionais: if / else

#### Conceito

Condicionais permitem que um programa tome decisões com base em uma condição.

#### Exemplo

```
let idade = 17

if idade >= 18 {
  print("Pode dirigir.")
} else {
  print("Não pode dirigir.")
}
```

## Condicional com else if

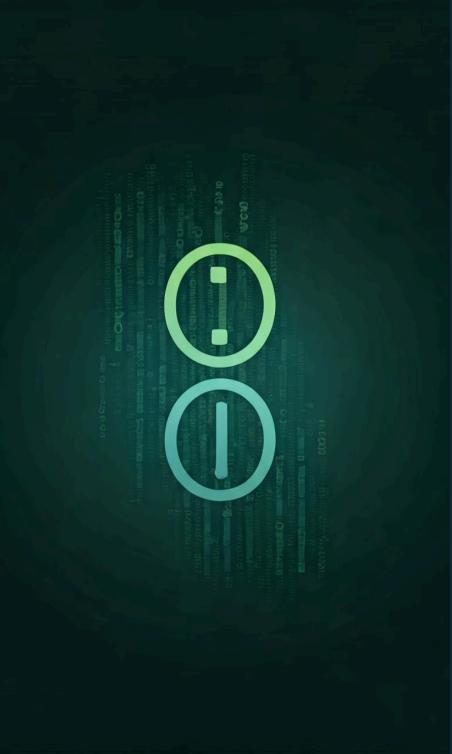
Conceito
Permite testar várias condições diferentes.

Exemplo
Verificação de notas em diferentes faixas

Código
Estrutura com if, else if e else

```
let nota = 75

if nota >= 90 {
  print("Aprovado com mérito")
} else if nota >= 60 {
  print("Aprovado")
} else {
  print("Reprovado")
}
```



# Operadores em Condicionais

#### Operadores Relacionais

- == (igual)
- != (diferente)
- <, >, <=, >=

### Operadores Lógicos

- && (e)
- || (ou)
- ! (negação)

### Exemplo

```
let idade = 20
let temCarteira = true
if idade >= 18 && temCarteira {
  print("Pode dirigir")
}
```

# Repetição com for



#### Inicialização

for é usado quando sabemos quantas vezes queremos repetir.

### Exemplo

for i in 1...5 {

### Execução

print("Rodada (i)")

### Finalização

l

## for-in com arrays



# Repetição com while

1 — Conceito

while executa o bloco enquanto a condição for verdadeira.

2 — Exemplo

```
var contador = 3
while contador > O {
print("Contando: \((contador)"))
contador -= 1
}
```

3 — Resultado

Contagem regressiva de 3 até 1





# Repetição com repeat while

#### Conceito

Semelhante ao while, mas garante ao menos uma execução.

#### Exemplo

```
var tentativas = 0
repeat {
 print("Tentativa (tentativas)")
 tentativas += 1
} while tentativas < 3</pre>
```

#### Diferença do while

A condição é verificada após a execução do bloco, garantindo pelo menos uma execução.

### Conclusão



Aprender a usar essas estruturas é o primeiro passo para desenvolver programas interativos e funcionais.