

Lógica de Programação

04 – Operações de Entrada e Saída

- Variáveis e Constantes.

Operações de Entrada e Saída.

Identificando-se : Qual é o seu nome?



Execute os seguintes programas - 'Numero Digitado' e 'Seu Nome'

- O que esses códigos fazem?
- A partir deles, escreva um novo programa que recebe seu nome e escreve o seu nome na tela

Operações de Entrada e Saída.

Identificando-se : Qual é o seu nome?



Ficou parecido com a solução abaixo?

```
programa
{
    funcao inicio ()
    {
        cadeia nome /*cadeia se refere ao tipo da variável que é uma cadeia de caracteres*/
        escreva("Digite seu nome: ")
        leia(nome)
        escreva("Seu nome é : ", nome , "\n")
    }
}
```

Operações de entrada e saída



Quando escrevemos :

```
cadeia nome  
leia(nome)
```

leia é uma operação de **entrada** que permite que o que escrevemos no teclado seja **lido e armazenado** na variável “**nome**”. Logo estamos **entrando** com uma informação no programa durante sua execução.

Operações de entrada e saída



Quando escrevemos :

cadeia nome = "André"

escreva("Meu nome é: ", nome)

escreva é uma operação de **saída** que permite que a informação escrita entre seus parênteses “()” seja apresentado na tela do computador, logo como é uma informação de apresentação, entendemos como uma informação de **saída**.

Variáveis e constantes



programa

{

funcao inicio ()

{

cadeia nome /*cadeia se refere ao tipo da variável que é uma cadeia de caracteres*/

escreva("Digite seu nome: ")

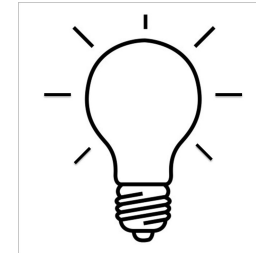
leia(nome)

escreva("Seu nome é : ", nome ,"\n")

}

}

Ficou faltando entendermos
o que são as variáveis!



Variáveis e constantes



Variáveis e constantes representam uma posição na memória, onde pode ser armazenado um único dado (valor).

Possuem tipo, nome e um valor.

A diferença entre variáveis e constantes é que enquanto o valor da variável pode mudar durante a execução do programa o valor da constante não

```
{ cadeia nome = "André"  
  nome = "Luiz"  
  escreva (nome)  
}
```



Variáveis e constantes



Em algumas linguagens (incluindo Portugol) as variáveis podem ser tipadas, ou seja, aceitam apenas valores referentes ao seu tipo, representado antes do nome da variável:

Tipos de variáveis na linguagem do Portugol Studio.

- inteiro : Número inteiros -> 1 ; 2 ; 3.
- real : Números de ponto flutuante -> 1.1 ; 3.14 ; 10.3
- cadeia : Cadeia de caracteres -> “Adoro estudar programação”
- caracter : Apenas um caractere -> ‘A’, ‘1’
- logico : Caractere booleano : verdadeiro, falso

Variáveis e constantes



Finalmente, para declarar uma constante basta colocar o indicador `const` antes da declaração da constante

```
const cadeia nome = "André"  
nome = "Luiz"  
escreva (nome)
```



Variáveis e constantes



Finalmente, para declarar uma constante basta colocar o indicador `const` antes da declaração da constante

```
{  
  const cadeia nome = "André"  
  nome = "Luiz"  
  escreva (nome)  
}
```



O que será
impresso na tela?



ERRO!! Pois não podemos
alterar o valor de uma
constante.