

# Algoritmos e Estrutura de Dados

Sistemas para Internet

Prof. Rafael Moretto Barros  
[rafaelbarros@alfaumarama.edu.br](mailto:rafaelbarros@alfaumarama.edu.br)

# Visualg Prof. Cláudio Morgado de Souza

## Visualg 3.0 [\(Prof. Antônio Carlos Nicolodi\)](#)

O VisuAlg é um programa que permite criar, editar, interpretar e que também executa os algoritmos em portugol (português estruturado) como se fosse um “programa” normal de computador.

É um programa de livre uso e distribuição GRÁTIS e DOMÍNIO PÚBLICO, usado para o ensino de lógica de programação em várias escolas e universidades no Brasil e no exterior.

# Comandos de Saída de Dados

## Sintaxe do comando ESCREVA

`escreva ("Texto")`

Como é que o compilador executa o comando `escreva()` ?

Primeiramente ele verifica se a sintaxe do comando foi seguida e, se estiver de acordo, ele apresentará, no console, somente o texto que está dentro do par de aspas duplas (" ").

# Comandos de Saída de Dados

Escreva

É possível especificar o número de espaços no qual se deseja escrever um determinado valor. Por exemplo, o comando `escreva(x:5)` escreve o valor da variável `x` em 5 espaços, alinhado-o à direita. Para variáveis reais, pode-se também especificar o número de casas fracionárias que serão exibidas. Por exemplo, considerando `y` como uma variável real, o comando `escreva(y:6:2)` escreve seu valor em 6 espaços colocando 2 casas decimais.

# Comandos de Saída de Dados

`escreval (<lista-de-expressões>).`

Idem ao anterior, com a única diferença que pula uma linha em seguida.

# Comandos de Saída de Dados

Escreva (“texto”)

Escreva (texto)

Escreva (“texto”, texto)

# Comandos de Saída de Dados

## Exemplos:

```
algoritmo "exemplo"
var x: real
y: inteiro
a: caractere
l: logico
inicio
x <- 2.5
y <- 6
a <- "teste"
l <- VERDADEIRO
escreval ("x", x:4:1, y+3:4) // Escreve: x 2.5 9
escreval (a, "ok") // Escreve: testeok (e depois pula linha)
escreval (a, " ok") // Escreve: teste ok (e depois pula linha)
escreval (a + " ok") // Escreve: teste ok (e depois pula linha)
escreva (l) // Escreve: VERDADEIRO
finalgoritmo
```

# Comandos de Entrada de Dados

`leia (<lista-de-variáveis>)`

Recebe valores digitados pelos usuário, atribuindo-os às variáveis cujos nomes estão em `<lista-de-variáveis>` (é respeitada a ordem especificada nesta lista).



# Comandos de Entrada de Dados

## Exemplo:

```
algoritmo "exemplo 1"  
  var x: inteiro;  
  inicio  
    leia (x)  
    escreva (x)  
  finalgoritmo
```