

Lógica de Programação: notas de aula

Prof. Jonatha Costa

2025

Organização

1 Blocos de programação - C

Funções

Programação em blocos

Conceitos distintos de programação

Visão geral de definições e chamadas

2 Exercícios

3 Questões propostas

Objetivo da aula

- Estudar a construção de funções para utilização dentro do código principal e utilização de bibliotecas criadas pelo usuário.

Script

Quais elementos de programação estão presentes no *script*?

Exemplo

```
#include<stdio.h>
```

```
int main()
```

```
{ printf("Oi!");  
}
```

```
// biblioteca
```

```
// Função principal
```

```
// comando da biblioteca
```

- É possível criar bibliotecas e comandos(rotinas) próprias?
- Como criar uma função?
- Como criar uma biblioteca?

Organização

1 Blocos de programação - C

Funções

Programação em blocos

Conceitos distintos de programação

Visão geral de definições e chamadas

2 Exercícios

3 Questões propostas

Funções

Sintaxe

tipo_saída **nome_da_funcao** (tipo_entrada
var_entrada)

```
{
<comandos>;
}
```

Exemplo

```
int soma(int var1, int var2)
{
int res;
res = var1 + var2;
return res;
}
```

No arquivo principal, essa função pode ser definida e declarada em bloco único, ao início de código seguindo a estrutura:

- ① Declaração e definição da função;
- ② Código main.

Ou ainda, essa função pode ser definida ao início de código, antes do main(), seguido-se da definição da função:

- ① Declaração da função;
- ② Código main;
- ③ Definição da função.

Funções: declaração e definição juntos

Exemplo de função no próprio código

```
#include<stdio.h>
```

```
int soma(int v1,int v2) // Declarando e definindo a função
```

```
{ int res=v1 + v2;  
return res;  
}
```

```
int main( ) // Programa principal
```

```
{ int resultado, a, b;  
printf("Digite um numero a:");  
scanf("%d", &a);  
printf("Digite um numero b:");  
scanf("%d", &b);
```

```
resultado=soma(a , b); // Chamando a função
```

```
printf("Soma = %d", resultado);  
}
```

Funções em modo declaração e definição geminados

Perceba que, neste modo, o *script* contém uma função declarada e já definida no topo de código, e que a função é evocada depois pelo código principal.

Estrutura:

- 1 Declaração e definição da função;
- 2 Código main.

Funções: declaração e definição separados

Exemplo de função no próprio código

```
#include<stdio.h>

int soma(int v1,int v2); // Declarando a função

int main( )                // Programa principal
{
    int resultado, a, b;
    printf("Digite um numero a:");
    scanf("%d", &a);
    printf("Digite um numero b:");
    scanf("%d", &b);
    resultado=soma(a , b); // Chamando a função
    printf("Soma = %d", resultado);
}

int soma(int v1,int v2) // Definindo a função
{ int res=v1 + v2;
  return res;
}
```

Funções em modo declaração e definição separados

Perceba que, neste outro modo, o *script* contém uma função declarada no topo de código, antes do *main()*, seguindo-se, então a definição da função correspondente à declaração.

Estrutura:

- ① Declaração da função;
- ② Código main;
- ③ Definição da função.

Estruturas antes ou depois

Note que:

- **Fluxo do compilador:** Em linguagens como C, o compilador lê o código de cima para baixo. Se o programador utilizar uma função antes de defini-la, o compilador retornará um erro por não saber o que fazer com essa função.
- **Pré-declaração:** A declaração antes do “main” diz ao compilador o que ele precisa saber sobre a função, para que ela possa ser utilizada antes da definição completa.
- **Código mais organizado:** Colocar a declaração da função no início permite que o programador mantenha a função main na parte superior do código, tornando-a mais fácil de encontrar e ler. A declaração também torna o código mais modular, visto que o programador pode definir funções em qualquer lugar, desde que o compilador saiba de sua existência.

Exercícios de Estruturas de controle de fluxo

Faça uso de funções, conforme apresentado acima, para solucionar os exercícios abaixo.

Bloco 01 - Escreva um programa na linguagem C para:

- 1 Ler um número e informar se o número é maior, menor ou igual a 7, 0;
- 2 Ler um número e informar se o número par ou ímpar;
- 3 Ler um número e informar se o número é primo ou não;
- 4 Ler um número e informar se o número pertence aos N;

Bloco 02 - Escreva um programa na linguagem C para:

- 1 Ler 5 valores, encontrar o maior, o menor e a média utilizando números reais (float).
- 2 Ler uma letra e verificar se é uma vogal ou não.
- 3 Leia um número entre 0 e 10, e escreva este número por extenso.
- 4 Elabore um código que receba dois números, a e b tal que $0 \leq a \leq 10$ e $25 \leq b \leq 100$, identifique e informe os valores ímpares de primos contidos nesse intervalo.

Organização

1 Blocos de programação - C

Funções

Programação em blocos

Conceitos distintos de programação

Visão geral de definições e chamadas

2 Exercícios

3 Questões propostas

Blocos

- As funções podem ser definidas num arquivo biblioteca. Desse modo, o programador pode evocar, no programa **main**, as funções por ele definidas;
- Faz-se necessário, entretanto:

Configurar os arquivos de blocos

- ❶ Criar o arquivo “.c” (**ScriptDesejado.c**) contendo o *script* desejado;
- ❷ Criar um arquivo de biblioteca com a extensão ‘h’ (**biblioteca.h**) contendo o nome do arquivo “.c”;
- ❸ Incluir no cabeçalho do programa *main* o arquivo **biblioteca.h** e evocar, no *main.c*, o programa (ou função) declarado(a) na biblioteca.

Esse método é usado para particionar um programa grande em blocos menores a fim de melhorar o controle das partes e interações.

Programa em blocos

“Biblioteca.h”

```

:
void Aula6Ex1();

```

```

:
“main.c”
#include<stdio.h>
#include
“Biblioteca.h”
main()
{
    Aula6Ex1();
:
}

```

Script_desejado.c

```

void Aula6Ex1()
{
    printf("\n* * * * * \n");
    printf("Programando em blocos!");
    printf("\n* * * * * \n");
}

```

Programa em blocos - Exemplo 2

“calc.h”

```
int soma(int v1, int v2);  
int subtracao (int v1, int v2);  
int divisao (int v1, int v2);  
int multiplicacao (int v1, int v2);
```

“main.c”

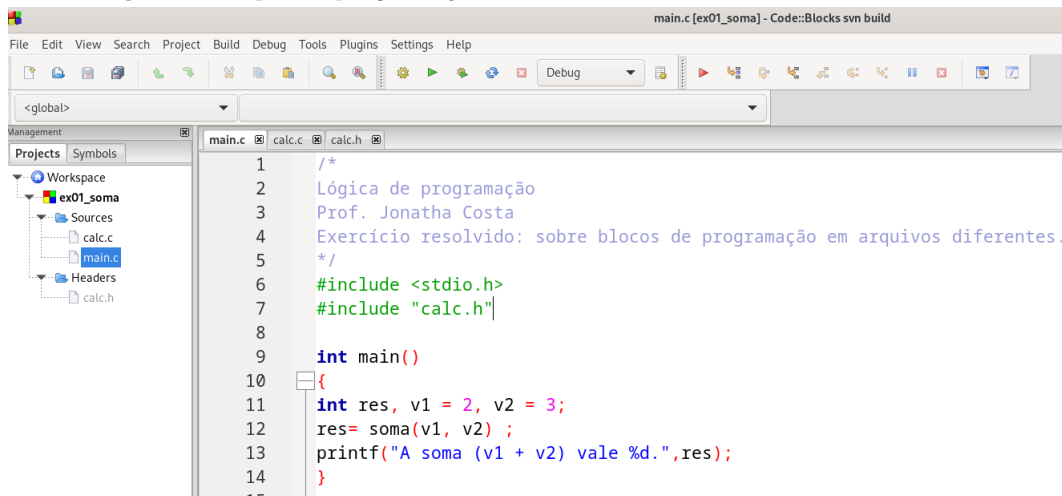
```
#include<stdio.h>  
#include “calc.h”  
int main()  
{   int res;  
  int v1 = 2, v2 = 3;  
  res=soma(v1, v2);  
  printf("A soma (v1 + v2) vale %d.",res);  
}
```

calc.c

```
int soma(int v1,int v2)  
{ return v1+v2;  
}  
  
int subtracao(int v1,int v2)  
{ return v1-v2;  
}  
  
int multiplicacao(int v1,int v2)  
{ return v1*v2;  
}  
  
int divisao(int v1,int v2)  
{ return v1/v2;  
}
```

Programa em blocos

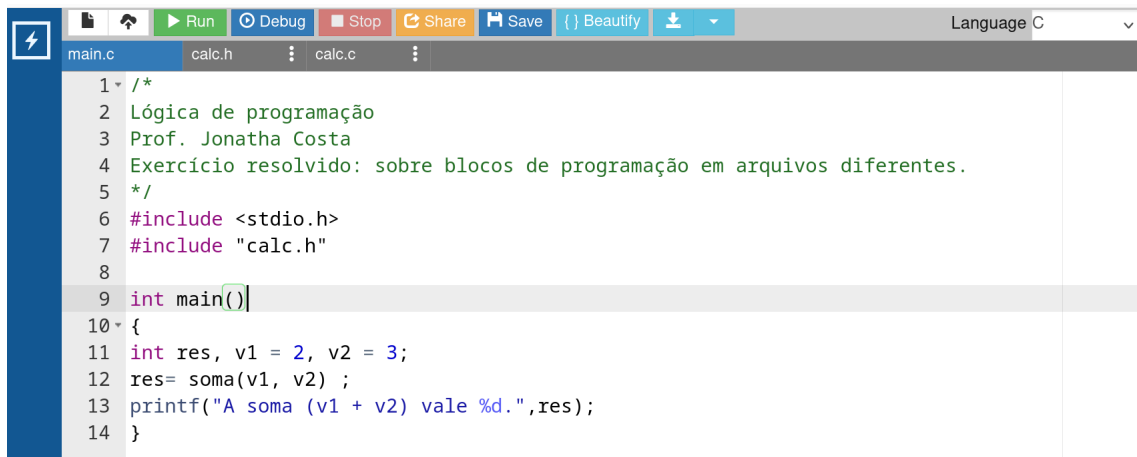
Figura: Exemplo de programação em blocos utilizando o Code Blocks® IDE



Fonte: AUTOR (2024)

Programa em blocos

Figura: Exemplo de programação em blocos utilizando o onlinedb[®] IDE



The screenshot shows the onlinedb IDE interface. The top toolbar includes icons for Run, Debug, Stop, Share, Save, Beautify, and a dropdown menu. The language is set to C. The file explorer shows 'main.c', 'calc.h', and 'calc.c'. The main editor displays the following C code:

```
1 /*  
2  Lógica de programação  
3  Prof. Jonatha Costa  
4  Exercício resolvido: sobre blocos de programação em arquivos diferentes.  
5  */  
6  #include <stdio.h>  
7  #include "calc.h"  
8  
9  int main()  
10 {  
11  int res, v1 = 2, v2 = 3;  
12  res= soma(v1, v2) ;  
13  printf("A soma (v1 + v2) vale %d.",res);  
14 }
```

Fonte: AUTOR (2024)

Organização

1 Blocos de programação - C

Funções

Programação em blocos

Conceitos distintos de programação

Visão geral de definições e chamadas

2 Exercícios

3 Questões propostas

Script com conceitos distintos

Um mesmo código pode ser produzido com conceitos diferentes.

- 1 Rotina dentro do programa principal e no mesmo arquivo (*main.c*);
- 2 Rotina fora do programa principal, mas contida no mesmo arquivo (*main.c*);
- 3 Rotina fora do programa principal (*main.c*), mantendo apenas o cabeçalho no arquivo (*main.c*);
- 4 Rotina fora do programa principal (*main.c*); cabeçalho e rotina em arquivos distintos, respectivamente (*rotina.h*) e (*rotina.c*);

Observe com atenção os conceitos e estruturas de cada *script* e apresente as vantagens e desvantagens de cada um.

Script 01

Figura: Rotina contida no arquivo principal e na função *main()*

```
1  /*
2  Lógica de programação
3  Prof. Jonatha Costa
4  Exercício resolvido: Ler 10 numeros
5  */
6  #include<stdio.h>
7  int main()
8  {  int tam_vet=10;
9     int num[tam_vet];
10    for (int i=0;i<tam_vet;i++)
11    {
12        printf("Informe um número (%d / %d): ",i,tam_vet);
13        scanf("%d",&num[i]);
14    }
15
16 }
17
```

Fonte: AUTOR (2024)

Script 02

Figura: Rotina contida no arquivo principal, porém fora da função *main()*

```
1  /*
2  Lógica de programação
3  Prof. Jonatha Costa
4  Exercício resolvido: Ler 10 numeros
5  */
6  #include<stdio.h>
7
8  void CarregarVetor(int num[],int tam_vet)
9  {
10     for (int i=0;i<tam_vet;i++)
11     {printf("Informe um número (%d / %d): ",i,tam_vet);
12       scanf("%d",&num[i]);}
13 }
14
15 int main()
16 { int tam_vet=10;
17   int num[tam_vet];
18   CarregarVetor(num,tam_vet);
19 }
20
```

Fonte: AUTOR (2024)

Script 03

(a) Arquivo *main.c*

```
main.c CarregarVetor0.c
1  /*
2  Lógica de programação
3  Prof. Jonatha Costa
4  Exercício resolvido: Ler 10 numeros
5  */
6  #include<stdio.h>
7  // Declaração de cabeçalho
8  void CarregarVetor(int num[],int tam_vet);
9  // Programa principal
10 int main()
11 { int tam_vet=10;
12   int num[tam_vet];
13   CarregarVetor(num,tam_vet);
14 }
15
```

(b) Arquivo *RotCarVetor.C*

```
main.c CarregarVetor0.c
1  // Rotina de carregar vetor
2  #include<stdio.h>
3  void CarregarVetor(int num[],int tam_vet)
4  {
5      for (int i=0;i<tam_vet;i++)
6      {printf("Informe um número (%d / %d): ",i,tam_vet)
7        scanf("%d",&num[i]);
8      }
9  }
10
11
```

Figura: Rotina fora do arquivo principal e da função *main()*

Fonte: AUTOR (2024)

Script 04

(a) Arquivo *main.c*

```
main.c RotCarVetor.c RotCarVetor.h
1  /*
2  Lógica de programação
3  Prof. Jonatha Costa
4  Exercício resolvido: Ler 10 numeros
5  */
6  #include<stdio.h>
7  #include "RotCarVetor.h"
8
9  int main()
10 { int tam_vet=10;
11   int num[tam_vet];
12   CarregarVetor(num,tam_vet);
13 }
14
```

(b) Arquivo *RotCarVetor.C*

```
main.c RotCarVetor.c RotCarVetor.h
1  #include<stdio.h>
2  void CarregarVetor(int num[],int tam_vet)
3  {
4      for (int i=0;i<tam_vet;i++)
5      {printf("Informe um número (%d / %d): ",i,tam_vet);
6        scanf("%d",&num[i]);
7      }
8  }
9
```

(c) Arquivo *RotCarVetor.h*

```
main.c RotCarVetor.c RotCarVetor.h
1  // Declaração de cabeçalho
2  void CarregarVetor(int num[],int tam_vet);
3
```

Figura: Rotina fora do arquivo principal e da função *main()*. Cabeçalhos no arquivo *RotVet.h*

Fonte: AUTOR (2024)

Considerações finais

Apresente as vantagens e desvantagens de cada conceito de programação contida nos *scripts* acima!

Organização

1 Blocos de programação - C

Funções

Programação em blocos

Conceitos distintos de programação

Visão geral de definições e chamadas

2 Exercícios

3 Questões propostas

Tipos de Funções e seus Relacionamentos

Os principais tipos de subfunções em linguagem C e como elas se relacionam com o programa principal (`main()`), compreendem:

- Diferentes formas de definir e chamar funções;
- Tipos de **retorno**: `void`, `int`, `float`, `int*`;
- Formas de passagem de parâmetros: por valor, por ponteiro e por vetor;
- Funções que operam com alocação dinâmica;

Note que compreender esses formatos é essencial para modularizar programas, reutilizar código e trabalhar com estruturas de dados em projetos reais em C.

Subfunção: void func(void)

Características:

- Não recebe parâmetros de entrada.
- Não retorna valor ao programa principal.

Definição:

```
void saudacao(void) {  
    printf("Bem-vindo!\n");  
}
```

Chamada no main():

```
1 int main() {  
2     saudacao();  
3     return 0;  
4 }
```

Subfunção: `int/float func(void)`

Características:

- Não recebe parâmetros de entrada.
- Retorna um valor ao programa principal.

Definição:

```
int obterAno(void) {  
    return 2025;  
}
```

Chamada no main():

```
1 int main() {  
2     int ano = obterAno();  
3     printf("%d\n", ano);  
4     return 0;  
5 }
```

Subfunção: void/int func(int)

Características:

- Recebe parâmetros como entrada.
- Pode retornar ou não um valor.

Definição:

```
void exibeQuadrado(int n) {  
    printf("%d\n", n * n);  
}  
  
int dobro(int x) {  
    return 2 * x;  
}
```

Chamada no main():

```
1 int main() {  
2     exibeQuadrado(5);  
3  
4     int resultado = dobro(7);  
5     printf("%d\n", resultado);  
6  
7     return 0;  
8 }
```

Subfunção com vetores: void func(int in[], int out[])

Características:

- Recebe vetores como parâmetros.
- Altera vetor de saída por referência.

Definição:

```
void quadrado(int in[], int out
            [], int n) {
for (int i = 0; i < n; i++) {
            out[i] = in[i] * in[i];
}
}
```

Chamada no main():

```
1 int main() {
2 int a[] = {1, 2, 3};
3 int b[3];
4
5 quadrado(a, b, 3);
6
7 for (int i = 0; i < 3; i++)
8 printf("%d ", b[i]);
9
10 return 0;
11 }
```

Subfunções com Ponteiros: void*/vetor

Características:

- Utilizam ponteiros para modificar valores fora do escopo da função.
- Podem operar tanto com tipos simples quanto com vetores.

Definição:

```
void alteraValor(int *p) {  
    *p = 42;  
}  
  
void dobraVetor(int *v, int n)  
    {  
    for (int i = 0; i < n; i++)  
        v[i] *= 2;  
    }
```

Chamada no main():

```
1  int main() {  
2  int x = 10;  
3  alteraValor(&x);  
4  printf("%d\n", x); // 42  
5  
6  int a[] = {1, 2, 3};  
7  dobraVetor(a, 3);  
8  for (int i = 0; i < 3; i++)  
9  printf("%d ", a[i]); // 2 4 6  
10  
11 return 0;  
12 }
```

Subfunção com vetor como saída: `int* func(...)`

Características:

- Aloca dinamicamente um vetor.
- Retorna o ponteiro para esse vetor ao programa principal.
- Requer o uso de `malloc` e posterior `free()`.

Definição:

```
#include <stdlib.h>

int* geraVetor(int n) {
    int *v = malloc(n * sizeof(int));
    for (int i = 0; i < n; i++)
        v[i] = i * i;
    return v;
}
```

Chamada no main():

```
1 int main() {
2     int *dados = geraVetor(5);
3
4     for (int i = 0; i < 5; i++)
5         printf("%d ", dados[i]); // 0 1 4
6                                     9 16
7
8     free(dados);
9     return 0;
}
```

Tabela-resumo: Tipos de Subfunções em C

Tipo de função	Definição	Chamada	Características
<code>void func(void)</code>	<code>void saudacao(void)</code>	<code>saudacao();</code>	Sem entrada, sem retorno. Executa apenas uma ação.
<code>int func(void)</code>	<code>int obterAno(void)</code>	<code>int x = obterAno();</code>	Sem entrada, retorna um valor simples.
<code>void func(int)</code>	<code>void imprime(int x)</code>	<code>imprime(5);</code>	Recebe entrada, sem retorno.
<code>int func(int)</code>	<code>int dobro(int x)</code>	<code>int y = dobro(5);</code>	Entrada e saída por valor.
<code>void func(int[], int[])</code>	<code>void copia(int a[], int b[], int n)</code>	<code>copia(a, b, n);</code>	Vetor de entrada e saída como ponteiro.
<code>void func(int*)</code>	<code>void altera(int *p)</code>	<code>altera(&x);</code>	Modifica diretamente o valor apontado.
<code>int* func(int)</code>	<code>int* cria(int n)</code>	<code>int *v = cria(n);</code>	Retorna ponteiro para vetor alocado dinamicamente.

Organização

- ① Blocos de programação - C
- ② Exercícios
- ③ Questões propostas

Exercícios de Estruturas de controle de fluxo

Faça uso de duas ou três estruturas de controle de fluxo para cada item proposto.

Bloco 01 - Escreva um programa na linguagem C para:

- 1 Ler um número e informar se o número é maior, menor ou igual a 7, 0;
- 2 Ler um número e informar se o número par ou ímpar;
- 3 Ler um número e informar se o número é primo ou não;
- 4 Ler um número e informar se o número pertence aos N;

Bloco 02 - Escreva um programa na linguagem C para:

- 1 Ler 5 valores, encontrar o maior, o menor e a média utilizando números reais (float).
- 2 Ler uma letra e verificar se é uma vogal ou não.
- 3 Leia um número entre 0 e 10, e escreva este número por extenso.
- 4 Elabore um código que receba dois números, a e b tal que $0 \leq a \leq 10$ e $25 \leq b \leq 100$, identifique e informe os valores ímpares de primos contidos nesse intervalo.

Exercícios de Estruturas de controle de fluxo

Faça uso de duas ou três estruturas de controle de fluxo para cada item proposto.

Bloco 03 - Escreva um programa na linguagem C para calcular e informar:

$$\textcircled{1} \ z = \sum_{i=1}^{10} x_i$$

$$\textcircled{2} \ z = \sum_{i=1}^{10} x_i y_i$$

$$\textcircled{3} \ z = \sum_{i=1}^{10} (\sqrt{x_i^2 + y_i^2})$$

Onde $x=\{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10\}$ e $y=\{10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1\}$.

Exercícios de Estruturas de controle de fluxo

Faça uso de duas ou três estruturas de controle de fluxo para cada item proposto.

Bloco 04 - Escreva um programa na linguagem C para:

- 1 Ler uma matriz de 3 por 3, exibí-la e verificar se esta é triangular inferior e informar ao usuário.
- 2 Ler e preencher uma matriz de 3 por 3, exibí-la e verificar se esta é triangular inferior, superior ou matriz diagonal e informar ao usuário.
- 3 Escrever um programa que retorne ao usuário o k-ésimo dígito da parte não inteira de π e o valor de π até o dígito k-ésimo dígito. Assuma que π tem apenas 13 dígitos em sua parte não-inteira que o usuário desconhece isto.

Exercícios de Estruturas de Sub-rotinas

Faça uso de estruturas de sub-rotina em arquivos distintos.

Bloco 05 - Escreva um programa na linguagem C para:

- 1 Ler dez(10) números, ou 'n' números conforme escolha do usuário;
- 2 Informar o maior, o menor e a média aritmética entre os números;
- 3 Informar quais números são pares, ímpares e primos;
- 4 Calcular a variância e o desvio padrão da série de números;
- 5 Reiniciar o processo até que o usuário informe que deseja encerrá-lo.

Nota:

Trabalhe com arquivos distintos em sub-rotinas.

Organização

- 1 Blocos de programação - C
- 2 Exercícios
- 3 Questões propostas**

Questões propostas aplicadas à engenharia

- **Controle de Temperatura de um Forno**

Um forno industrial precisa manter a temperatura dentro de uma faixa de 5°C em relação à temperatura desejada. Escreva um programa em C que receba a temperatura desejada e a temperatura atual do forno. O programa deve acionar um alarme se a temperatura atual estiver fora da faixa permitida.

- **Monitoramento de Nível de Líquido**

Um tanque de líquidos possui sensores que medem o nível atual de um líquido em mililitros. Escreva um programa em C que monitore o nível do tanque e ative uma bomba de escoamento quando o nível do líquido exceder um determinado limite, e desative a bomba quando o nível estiver abaixo do limite.

- **Aquisição de Dados de um Sensor de Pressão**

Você está implementando um sistema de aquisição de dados para monitorar a pressão em um tubo. Escreva um programa em C que leia os valores de um sensor de pressão a cada segundo e calcule a média desses valores a cada minuto.

Questões propostas aplicadas à engenharia

- **Sistema de Alarme de Incêndio**

Um sistema de alarme de incêndio em um prédio monitora a temperatura e a concentração de fumaça. Escreva um programa em C que ative o alarme se a temperatura ultrapassar 70°C ou se a concentração de fumaça ultrapassar um limite seguro.

- **Controle de Nível de Água em uma Caldeira**

Um sistema de controle precisa manter o nível de água em uma caldeira entre dois valores limites. Escreva um programa em C que monitore o nível de água e ative a entrada de água se o nível estiver abaixo do mínimo e a desligue se o nível estiver acima do máximo.

- **Controle de Iluminação Automática**

Em um sistema de iluminação inteligente, a intensidade das luzes deve ser ajustada automaticamente com base na luz ambiente medida por um sensor LDR (Light Dependent Resistor). Escreva um programa em C que ajuste a intensidade da iluminação interna com base na leitura do sensor LDR.

Questões propostas aplicadas à engenharia

- **Detecção de Obstáculos em um Veículo Autônomo**

Um veículo autônomo utiliza sensores de proximidade para evitar colisões. Escreva um programa em C que analise os dados de múltiplos sensores de proximidade e acione uma mudança de direção ou freio se algum obstáculo for detectado a menos de 1 metro do veículo.

Referências

- **Veja material auxiliar em:** <https://github.com/jonathacosta-IA/PL>
 - *Slides* em: https://github.com/JonathaCosta-IA/PL/tree/main/A-PL_Slides
 - Códigos em: https://github.com/JonathaCosta-IA/PL/tree/main/B-PL_Codes
- **Referência basilares**
 - PUD da Disciplina de Lógica de Programação
 - DEITEL, P. J.; DEITEL, H. M. C: Como programar. 6. ed. São Paulo: Pearson, 2011. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 28 jun. 2025.