

✓ RESUMO DE ALGUNS COMANDOS COMUNS NO PORTUGOL

1. **escreva()**

- **Saída de dados.**
- **escreva()** imprime algo na área de saída

```
escreva("Digite um número: ")  
escreva("Olá, mundo!")
```

2. **leia()**

- **Entrada de dados.**
- Recebe valor digitado pelo usuário.

```
leia(numero)
```

3. **se...senao**

- **Condicional (estrutura de decisão).**
- Estrutura de controle condicional. Ela permite que o programa execute diferentes blocos de código dependendo se uma determinada condição é verdadeira ou falsa.

```
programa {  
  funcao inicio() {  
    inteiro idade  
    escreva ("Digite sua idade: ")  
    leia (idade)  
    se (idade >= 18) {escreva("\nMaior de idade")  
    } senao {  
      escreva("\nMenor de idade")  
    }  
  }  
}
```

4. enquanto

- **Laço de repetição com condição.**
- Executa uma lista de comandos enquanto uma determinada condição for verdadeira.

```
programa
{
    funcao inicio()
    {
        caracter parar
        parar = 'N'

        enquanto (parar != 'S')
        {
            escreva ("deseja parar o laço? (S/N) ")
            leia (parar)
        }
    }
}
```

5. faça . . . enquanto

- **Estrutura de repetição pós-teste.**
- Isso significa que o bloco de código dentro do **faça** será executado **pelo menos uma vez** antes da condição no **enquanto** ser verificada. Se a condição for verdadeira, o bloco de código será executado novamente. Esse processo se repete até que a condição se torne falsa.

```
programa
{
    funcao inicio()
    {
        inteiro contador
        contador = 1

        enquanto (contador <= 5)
        {
            escreva("Contando: ", contador, "\n")
            contador = contador + 1
        }
        escreva("Fim da contagem.")
    }
}
```

6. Para

- O laço de repetição com variável de controle facilita a construção de algoritmos com número definido de repetições, pois possui um contador (variável de controle) embutido no comando com o incremento automático.

```
programa
{
    funcao inicio()
    {
        inteiro tab

        para (inteiro c=1; c<=10; c++)
        {
            tab=c*3
            escreva ("3 x ", c, " = ", tab, "\n")
        }
    }
}
```

7. escolha...caso

- A estrutura **escolha...caso** (semelhante ao **switch** em outras linguagens) é ótima para situações com **múltiplas condições fixas**.

```
programa {
    funcao inicio()
    {
        inteiro valor=1
        escolha (valor)
        {
            caso 0: //testa se o valor é igual a 0
            escreva ("o valor é igual a 0")
            pare
            caso 1: //testa se o valor é igual a 1
            escreva ("o valor é igual a 1")
            pare
            caso 2: //testa se o valor é igual a 2
            escreva ("o valor é igual a 2")
            pare
            caso contrario:
            escreva ("o valor não é igual a 0, 1 ou 2")
        }
    }
}
```

Principais Comandos em Portugol		
Comandos de Entrada e Saída		
Comando	Função	Exemplo
<i>leia()</i>	Recebe um valor do usuário	<i>leia(nome)</i>
<i>escreva()</i>	Mostra um valor na tela	<i>escreva("Olá, ", nome)</i>
Comandos de Controle de Fluxo (Decisão)		
<i>se</i>	Inicia uma condição	<i>se (idade >= 18) escreva ("Maior de idade")</i>
<i>senão</i>	Executa outra ação caso a condição seja falsa	<i>senão escreva("Menor de idade")</i>
Comandos de Repetição (Laços)		
<i>enquanto</i>	Repete enquanto a condição for verdadeira	<i>enquanto (x < 10)</i>
<i>faca . . . enquanto</i>	Estrutura de repetição pós-teste.	<i>faca { escreva ("Informe o valor da aresta: ") leia (aresta) } enquanto (aresta <= 0)</i>
<i>para</i>	<i>laço de repetição com variável de controle.</i>	<i>para (inteiro i = 0; i < 8; i++)</i>
Comandos de Atribuição e Declaração		
<i>=</i>	Atribui valor a uma variável	<i>idade = 18</i>
<i>inteiro</i>	Declara variável do tipo inteiro	<i>inteiro idade</i>
<i>real</i>	Declara variável real (número com decimal)	<i>real nota</i>
<i>cadeia</i>	Declara variável de texto	<i>cadeia nome</i>
<i>logico</i>	Declara variável booleana	<i>logico aprovado</i>

Operações Relacionais			
Operação	Símbolo	Operação	Resultado
Maior	>	3 > 4	Falso
Menor	<	7 != 7	Falso
Maior ou igual	>=	9 == 10 - 1	Verdadeiro
Menor ou igual	<=	33 <= 100	Verdadeiro
Igual	=	6 >= 5 + 1	Verdadeiro
Diferente	!=	5 + 4 <= 11 - 2	Verdadeiro