

Conteúdo: Estruturas de repetição

Prof. Dsc. Giomar Sequeiros giomar@eng.uerj.br

Funções com argumentos opcionais

Funções com argumentos opcionais

- É possível definir funções com argumentos opcionais usando o sinal de igual (=) para atribuir um valor padrão ao argumento.
 - Se nenhum valor for fornecido para o argumento durante a chamada da função, o valor padrão será usado.
- A sintaxe básica para definir uma função com argumentos opcionais é a seguinte:

```
def nome_da_funcao(arg1, arg2=valor_padrao_arg2, arg3=valor_padrao_arg3):
    # corpo da função
```

- Onde:
- arg1 é um argumento obrigatório, enquanto arg2 e arg3 são opcionais e têm valores padrão de valor_padrao_arg2 e valor_padrao_arg3, respectivamente.

Funções com argumentos opcionais: Exemplo 1

Crie a função soma

```
def soma(a, b=0):
    """

    Retorna a soma de dois números.
    Argumentoss:
        a (float): O primeiro número a ser somado.
        b (float, optional): O segundo número a ser somado. Se não for fornecido, o
            valor padrão é zero.
    Retorna:
        float: A soma dos dois números.
    """
    return a + b
```

• Uso:

```
resultado = soma(3, 4) # retorna 7
resultado = soma(3) # retorna 3
```

Exemplo de documentação

Comando while

Comando while

- O comando "while" é usado para criar loops que executam repetidamente enquanto uma condição especificada for verdadeira.
- A sintaxe básica:

```
while condição:
    #código a ser executado enquanto a condição for verdadeira
```

• A condição é avaliada no início de cada iteração do loop, e se for verdadeira, o código dentro do loop é executado. Após cada iteração, a condição é avaliada novamente e o loop continua enquanto a condição for verdadeira.

• Por exemplo, o seguinte código usa um loop "while" para imprimir os números de 0 a 4:

```
i = 0
while i < 5:
    print(i)
    i += 1</pre>
```

• Uma função para calcular a soma dos números de 1 a n, usando um loop "while" para iterar sobre os números.

```
def soma(n):
    """
    Esta função calcula a soma dos números de 1 a n.
    """
    resultado = 0
    i = 1
    while i <= n:
        resultado += i
        i += 1
    return resultado</pre>
```

• Função para determinar o fatorial de um número

```
def fatorial(numero):
    """
    Esta função calcula o fatorial de um número.
    """
    resultado = 1
    while numero > 1:
        resultado *= numero
        numero -= 1
    return resultado
```

• Função que um imprime a tabuada de uma número

```
def tabuada(numero):
    """"
    Esta função imprime a tabuada de um número.
    """
    mul = 1
    while mul <= 10:
        resultado = numero * mul
        print(f"{numero} x {mul} = {resultado}")
        mul += 1</pre>
```

>>tabuada(5)

```
5 x 1 = 5

5 x 2 = 10

5 x 3 = 15

5 x 4 = 20

5 x 5 = 25

5 x 6 = 30

5 x 7 = 35

5 x 8 = 40

5 x 9 = 45

5 x 10 = 50
```

• Função para determinar o fatorial de um número

```
def fatorial(numero):
    """
    Esta função calcula o fatorial de um número.
    """
    resultado = 1
    while numero > 1:
        resultado *= numero
        numero -= 1
    return resultado
```

• Função para desenha um quadrado usando o módulo turtle

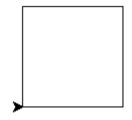
```
import turtle as t
def quadrado(lado):
    """

    Desenha uma quadrado usando while
    """

    contador = 1

while contador <= 4:
    t.forward(lado)
    t.left(90)
    contador = contador + 1</pre>
```

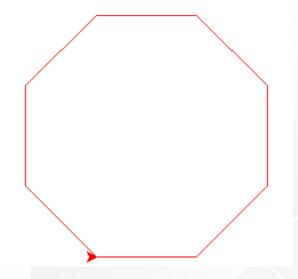
>>> quadrado(100)



No mesmo arquivo do exemplo anterior acrescente a seguinte função

```
def desenha poligono(lado, n, cor='red'):
    Desenha uma figura usando while
    Argumentos:
    lado: int, número de pixels do lado
    n: número de lados
    cor: cor da figura
    77 77 77
    t.color(cor)
    contador = 1
    while contador <= n:
        t.forward(lado)
        t.left(360/n)
        contador = contador + 1
```

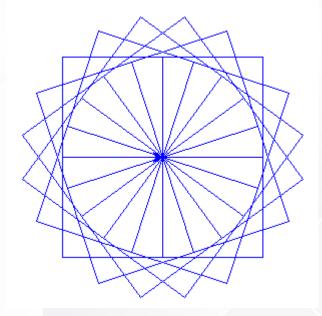
>>> desenha_poligono(100,8)



• No mesmo arquivo do exemplo anterior acrescente a seguinte função

```
def desenha figura(n,x, cor='blue'):
    Desenha figura com n quadrados de lado
X
    77 77 77
    t.speed('fastest') #velocidade
    t.color(cor) # cor da caneta
    contador = 1
    while contador <= n:
        quadrado(x)
        t.left(360/n)
        contador = contador + 1
```

>>> desenha_figura(20,100)



Exercício triângulo

- Crie uma função que imprime um triângulo usando *
- Exemplo, para n=5 a saida deve ser:

*
**

**

**

Exercício triângulo: solução

Uma possível solução

```
def imprimir_triangulo(n):
    """
    Esta função imprime um triângulo usando asteriscos.
    """
    i = 1
    while i <= n:
        print('*' * i)
        i += 1</pre>
```

Exercício triângulo

• Crie um programa que imprima um triângulo invertido.

Exemplo:

```
>>> imprimir_triangulo_inv(5)

****

***

**

**
```

Exercício Fibonacci

Crie uma função que solicite ao usuário um número inteiro positivo e, em seguida, imprima os primeiros "n" números da série de Fibonacci.

A série de **Fibonacci** é uma **sequência** de números em que cada **número subsequente** é a **soma** dos dois **números anteriores**.

- Os primeiros dois números da série são 0 e 1.
- Se por **exemplo** o usuário digitar **6**, o programa deve imprimir os primeiros 6 números da série:
 - 0, 1, 1, 2, 3, 5.
- Se o usuário digitar 10, o programa deve imprimir os primeiros **10** números da série: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34.

Exercício Fibonacci: solução

```
def fibonacci(n):
   Esta função solicita um número inteiro positivo ao usuário e imprime
    os primeiros n números da série de Fibonacci.
    # Inicialização dos primeiros dois números da série
   num1, num2 = 0, 1
    # Imprime os primeiros n números da série
    contador = 0
   while contador < n:
       print(num1)
        num1, num2 = num2, num1 + num2
        contador += 1
```

Exercício: Jogo da adivinhação

 O jogo da adivinhação é um jogo em que o programa escolhe um número aleatório e o jogador deve tentar adivinhar esse número. O jogador deve digitar um palpite e o programa deve dizer se o palpite é maior ou menor do que o número secreto. O jogo deve continuar até que o jogador adivinhe corretamente o número.

• Dica use a função randint do módulo random

Exercício: Jogo da adivinhação - solução

Uma possível solução

```
import random
def jogo adivinhacao(max tentativas = 5, limite = 100):
   numero secreto = random.randint(1, limite) # Gera um número aleatório
    tentativas = 0
   print(f"Tente adivinhar o número entre 1 e {limite}.")
    while tentativas < max tentativas:</pre>
        chute = int(input("Digite um número: "))
        if chute == numero secreto:
            print("Parabéns! Você acertou!")
            break #sai do while
        elif chute < numero secreto:</pre>
            print("Tente um número maior.")
        else:
            print("Tente um número menor.")
        tentativas += 1
    if tentativas == max tentativas:
        print("Suas tentativas acabaram. O número secreto era:", numero secreto)
    print("0 jogo acabou!")
```

Prof.: Gid

Exercício: Jogo da adivinhação - solução

• Exemplo de execução

```
>>> jogo_adivinhacao()
```

Tente adivinhar o número entre 1 e 100.

Digite um número: 54

Tente um número menor.

Digite um número: 23

Tente um número menor.

Digite um número: 16

Tente um número menor.

Digite um número: 4

Tente um número menor.

Digite um número: 3

Tente um número menor.

Suas tentativas acabaram. O número secreto

era: 2

O jogo acabou!

Desafio

- Escreva uma função que calcule a soma de todos os números primos menores que um determinado número n.
- Exemplos de entradas e saídas:

```
>>> soma_primos(10)
17
```

Os números primos menores que 10 são 2, 3, 5 e 7. A soma desses números é 2 + 3 + 5 + 7 = 17.

```
>>> soma_primos(20)
77
```

Os números primos menores que 20 são 2, 3, 5, 7, 11, 13 e 17. A soma desses números é 2 + 3 + 5 + 7 + 11 + 13 + 17 = 77.