Estrutura de Dados



Prof. Rogerio Atem de Carvalho, D. Eng.

Aula 2: Variáveis Compostas I



- Conjunto de variáveis identificadas pelo mesmo nome, podendo ser:
 - Homogêneas: arranjos uni e multidimensionais
 - Heterogêneas: estruturas e uniões
- Homogêneas
 - Acesso individualizado por índices
 - Conteúdo do mesmo tipo





- Arranjos Unidimensionais:
 - Elementos são endereçados por um único índice
 - Conhecidos como vetores
- Arranjos Multidimensionais:
 - Elementos acessados por mais de um índice
 - Conhecidos como matrizes





Notas: 6,1 2,3 9,4 5,1 8,9 9,8 10 7,0 6,3 4,4
Posição: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

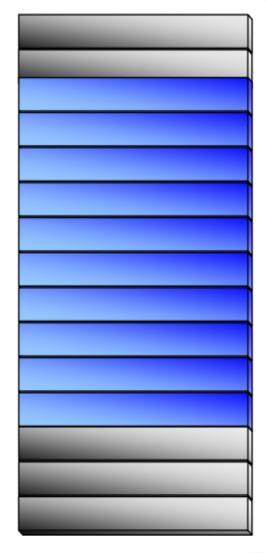
	0	1	2	•••	n-1
0	788	598	265		156
1	145	258	369		196
2	989	565	345		526
:		÷		*	
m-1	845	153	564	892	210





- O compilador C aloca uma região contígua de memória para os arranjos
- O tamanho é definido em Tempo de Compilação, portanto é empregada alocação estática de memória
- Índices fora do range causam comportamento anômalo do código

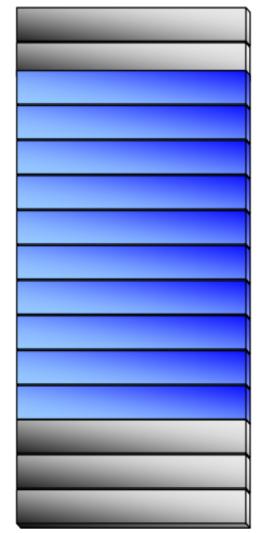




- Endereçamento:
 - Unidimensional:
 - &vetor + indice*tamanho(tipo)
 - Bidimensional

```
&matriz +
linha*numero_de_colunas*tamanh
o(tipo) + coluna*tamanho(tipo)
```

6





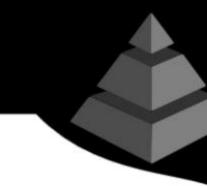


Declaração:

```
<tipo> <nome> [tamanho_1][tamanho_2][...]
```

```
float notas_alunos[50];
char nome_aluno[150];
float pontos[100][100];
```





Atribuição

float notas[5] = $\{2.4, 3.5, 4.5, 6.7, 2.3\}$;

int pesos[2][3] = $\{\{2, 3, 5\}, \{6, 7, 8\}\}$;

Ex. preencher uma matriz n X m com zeros



NSI

- Atribuição
- Ex. lendo do teclado

```
for(i = 0; i < tamanho_vetor; i++)
{
   printf("Entre com um número real: ");
   scanf("%f", &vetor[i]);
}</pre>
```



- Exercícios de implementação:
 - a) Criar uma matriz quadrada de dimensão N (<=10) preenchida com 1 nos elementos abaixo da diagonal principal e 0 nos restantes.
 - b) Obter do teclado um vetor com 10 notas e determinar a média destas.
 - c) Obter do teclado um vetor com 10 inteiros e invertê-lo, sem empregar um segundo vetor.
 - d) Obter do teclado duas matrizes 3x3 e multiplicálas.





Próximo Tópico



