



# Comandos de Decisão, Desvio e Repetição



## COMANDO IF-THEN-ELSE

Comandos de controle do fluxo de execução permitem alterar o fluxo linear de execução de um programa. Há dois comandos de decisão: IF-THEN-ELSE e CASE.

O comando IF-THEN-ELSE executa diferentes trechos de programa em função do valor de uma condição (TRUE ou FALSE). Há três formas para o comando:

```
IF condição THEN
    executa_se_verdadeiro;
END IF;
```

```
IF condição THEN
    executa_se_verdadeiro;
ELSE
    executa_se_falso;
END IF;
```

```
IF condição1 THEN
    executa_se_verdadeiro1;
ELSIF condição2 THEN
    executa_se_verdadeiro2_e_falso1;
[ELSIF condição3 THEN]
    [executa_se_verdadeiro3_e_falso1_e_falso2;] ...
[ELSE]
    [executa_se_falso1_e_falso2_e_falso3_e_ ...;]
END IF;
```

Na primeira forma, condição é testada e um bloco de comandos é executado se condição = TRUE. O programa continua no comando imediatamente após a cláusula END IF.

Na segunda, condição é testada e um primeiro bloco de comandos é executado se condição = TRUE e um segundo bloco, se condição = FALSE (cláusula ELSE). Observe que apenas um dos blocos é executado, já que a condição = TRUE ou condição = FALSE, mas não ambos. Após a execução do bloco correspondente, o programa continua no comando imediatamente após a cláusula END IF.

A terceira forma permite testar diversas condições. Se a condição = TRUE, o bloco correspondente é executado. Caso contrário, a condição seguinte (cláusula ELSIF) é testada e assim por diante. Se nenhuma das condições for TRUE, o bloco de comandos da cláusula ELSE, se esta estiver presente, é executado. Apenas um dos blocos de comandos será executado. Após a execução do bloco correspondente, o programa continua no comando imediatamente após a cláusula END IF.

A cláusula ELSIF condição, embora seja equivalente a ELSE IF condição, é de mais fácil leitura e evita que sejam utilizados IF aninhados.

O exemplo a seguir ilustra o funcionamento do comando IF.

```
DECLARE
  a NUMBER;
  b NUMBER;
BEGIN
  a := 0; b := 0;
  IF a = b THEN
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('a igual a b');
  ELSIF a > b THEN
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('a maior que b');
  ELSIF a < b THEN
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('a menor que b');
  ELSE
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('Oooooops!');
  END IF;
END;
```



O resultado, após a execução do bloco acima, é:

a igual a b

Se este mesmo bloco fosse executado com `a := NULL` ou `b := NULL`, o resultado seria:

'Oooooops!'

Isto ocorre porque na maioria, se não em todos os SGBDR, `NULL ≠ NULL`. Pode parecer estranho, mas o valor `NULL` pode ter significados diferentes para situações distintas: indefinido, inexistente ou não aplicável. Como o Oracle não sabe o que cada `NULL` representa, optou-se por definir este padrão. Na realidade, não se deve comparar variáveis ou expressões com valor `NULL`.

Pode-se testar se uma variável ou expressão é `NULL` utilizando a condição pré-definida `IS NULL` ou sua forma negativa `IS NOT NULL`:

**IF x IS [NOT] NULL THEN ...**

Alterando-se o exemplo anterior para tratar valores `NULL`, tem-se:


```
DECLARE
  a NUMBER;
  b NUMBER;
BEGIN
  IF a = b THEN
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('a igual a b');
  ELSIF a > b THEN
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('a maior que b');
  ELSIF a < b THEN
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('a menor que b');
  ELSIF (a IS NULL) OR (b IS NULL) THEN
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('Pelo menos um dos valores é NULL');
  ELSE
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('Oooooops!');
  END IF;
END;
```



Agora, executando o bloco de comandos com a ou b = NULL, o resultado é corretamente apresentado. As cláusulas ELSE e ELSIF são opcionais. Porém, se forem utilizadas, elas devem conter pelo menos um comando válido.

## COMANDO CASE

O comando CASE é similar ao comando IF: permite escolher um bloco de comandos para ser executado dentre vários possíveis. Há duas formas para o comando CASE:



```
CASE expressão
WHEN valor1 THEN
    bloco_de_comandos1;
[WHEN valor2 THEN
    bloco_de_comandos2;]
...
[ELSE
    bloco_de_comandos_else;]
END CASE;
```

```
CASE
WHEN condição1 THEN
    bloco_de_comandos1;
[WHEN condição2 THEN
    bloco_de_comandos2;]
...
[ELSE
    bloco_de_comandos_else;]
END CASE;
```

Na primeira forma expressão é avaliada. Em seguida, o valor calculado é comparado com valor1. Se forem iguais, bloco\_de\_comandos1 é executado e o programa continua após a cláusula END CASE. Se não forem iguais, o valor

de expressão é comparado com valor2 e assim por diante. Se nenhum dos valores fornecidos for igual ao valor de expressão, o bloco de comando da cláusula ELSE é executado. Observe que apenas um dos blocos de comando do CASE é executado.

Embora a cláusula ELSE seja opcional, um erro ocorre se ela for omitida e nenhum dos valores definidos fornecidos for igual ao valor de expressão. Em resumo, apesar de opcional, a cláusula ELSE deve ser utilizada para que não ocorram erros.

Na segunda forma, as condições definidas nas cláusulas WHEN são avaliadas. O bloco de comandos correspondente à primeira condição verdadeira é executado. Caso nenhuma das condições seja verdadeira, o bloco de comandos da cláusula ELSE é executado. O mesmo se aplica à cláusula ELSE.

Sempre é possível converter um bloco IF-THEN-ELSIF-ELSE em um bloco correspondente CASE-WHEN-ELSE na segunda forma e vice-versa. O exemplo anterior é reescrito utilizando-se o comando CASE.


```
DECLARE
  a NUMBER;
  b NUMBER;
BEGIN
  a := NULL; b := 0;
  CASE
    WHEN a = b THEN
      DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('a igual a b');
    WHEN a > b THEN
      DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('a maior que b');
    WHEN a < b THEN
      DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('a menor que b');
    WHEN (a IS NULL OR b IS NULL) THEN
      DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('Pelo menos um dos valores é NULL');
    ELSE
      DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('Oooooops!');
  END CASE;
END;
```

O resultado é idêntico ao do exemplo anterior.

Não há regra geral sobre quando usar o comando IF ou o CASE. Pode-se dizer que, quando se deseja testar valores diferentes para uma mesma variável ou expressão, a primeira forma do CASE torna o código mais legível.

Já nas situações envolvendo condições mais complexas, envolvendo

variáveis diferentes, tanto faz o IF ou a segunda forma do CASE.

Um comando que pode ser muito útil durante a fase de desenvolvimento  de uma aplicação é o comando NULL. Ele simplesmente não faz coisa alguma. Pode-se utilizá-lo como comando obrigatório das cláusulas ELSE e ELSIF do comando IF ou ELSE do comando CASE. O trecho de programa a seguir parece não fazer coisa alguma (e não faz mesmo!), mas pode ser apenas a estrutura de um bloco de programa, que será preenchido mais tarde com os comandos necessários:

```
IF (salario > 10000) AND (regime_trabalho = 'CLT') THEN
  NULL;
  -- colocar aqui o cálculo do IRPF ...
ELSIF (regime_trabalho = 'RPA') then
  NULL;
  -- colocar aqui o cálculo do dos descontos de IRPF e ISS ...
.
```

É comum, durante o início da fase de desenvolvimento, se preocupar mais com a estrutura do programa. Para isto, o comando NULL é bastante útil.

## CASE EM EXPRESSÕES (EXPRESSION CASE)


Os comandos IF e CASE são utilizados para controlar a execução de blocos de comando. Eles não podem ser utilizados diretamente em expressões. Há, porém, uma forma do comando CASE que pode ser utilizado em expressões:



```
CASE expressão
WHEN valor1 THEN
    valor_retorno1
[WHEN valor2 THEN
    valor_retorno2]
...
[ELSE
    valor_retorno_else]
END
```

```
CASE
WHEN condição1 THEN
    valor_retorno1
[WHEN condição2 THEN
    valor_retorno2]
...
[ELSE
    valor_retorno_else]
END
```



As diferenças são pequenas, porém importantes: (i) ao invés de um bloco de comandos, cada cláusula WHEN deve ter um valor ou expressão, (ii)  Deve ser colocado o ponto-e-vírgula entre as cláusulas WHEN e (ii) o comando é terminado por END apenas. No exemplo a seguir, o nome do dia da semana é impresso em função do valor da variável dia (1 – segunda-feira e 7 – domingo).

```
DECLARE
    dia NUMBER;
    nome VARCHAR2(15);
BEGIN
    -- Exibe o nome do dia da semana (1 - segunda, 7 - domingo)
    dia := 5;
    nome := CASE dia
        WHEN 1 THEN 'segunda'
        WHEN 2 THEN 'terça'
        WHEN 3 THEN 'quarta'
        WHEN 4 THEN 'quinta'
        WHEN 5 THEN 'sexta'
        WHEN 6 THEN 'sábado'
        WHEN 7 THEN 'domingo'
        ELSE '**erro**'
    END ||
    CASE
        WHEN dia IN (1, 2, 3, 4, 5) THEN '-feira'
        ELSE ''
    END;
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE(nome);
END;
```

O resultado após a execução do bloco anônimo é:

sexta-feira

CASE pode ser utilizado em qualquer expressão, até mesmo em consultas SQL. Deve-se tomar cuidado, no entanto, com os tipos dos valores retornados.

## COMANDO GOTO

O comando GOTO desvia a execução do programa para o comando seguinte ao rótulo indicado. Sua forma geral é:

## GOTO rótulo;



Algumas restrições se aplicam ao comando GOTO:

- Não é permitido transferir a execução para dentro de comandos IF, CASE e LOOP;
- Não é permitido transferir a execução para dentro de um sub-bloco;
- Não é permitido transferir a execução de uma cláusula para outra de comandos IF e CASE. Por exemplo, não é permitido utilizar o comando GOTO para transferir a execução da cláusula ELSIF para dentro da cláusula ELSE de um comando IF;
- Não é permitido transferir a execução de um bloco para a seção de tratamento de exceções e vice-versa.

Os exemplos mostrados a seguir não são permitidos:

```
...
BEGIN
  GOTO goto_dentro_de_if;
  IF x = 0 THEN
    <<goto_dentro_de_if>>
    x := x + 1;
  ...
  END IF;
...
END;

...
BEGIN
  DECLARE
    y INT;
  BEGIN
    <<goto_dentro_de_sub-bloco>>
    ...
  END;
  GOTO goto_dentro_de_sub-bloco;
  ...
END;
```

```

***
BEGIN
  CASE x
    WHEN 0 THEN
      <<goto_dentro_de_case>>
      x := x + 1;
    WHEN 1 THEN
      GOTO <<goto_dentro_de_case>>;
  ***
  END CASE;
***
END;

```



Deve-se ter muito cuidado ao se utilizar o comando GOTO. É muito fácil escrever programas com fluxo de execução muito complexo e difícil de se acompanhar, os chamados código espaguete, comuns na época em que linguagens como BASIC e COBOL eram largamente utilizadas. No exemplo a seguir, é implementado o cálculo do fatorial de um número inteiro ( $n! = n \cdot (n - 1) \cdot (n - 2) \dots 2 \cdot 1$ ) utilizando-se o comando GOTO.

```

DECLARE
  fatorial NUMBER := 1;
  n NUMBER;
  i NUMBER := 0;
BEGIN
  n := 6;
  i := n;
  <<inicio_loop>>
  IF i >= 1 THEN
    fatorial := fatorial * i;
    i := i - 1;
    GOTO inicio_loop;
  END IF;
  DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('O fatorial de ' || n || ' é ' || fatorial);
END;

```


O resultado após a execução do bloco acima é:

```
O fatorial de 6 é 720
```

## COMANDO LOOP

Comandos de repetição controlam a execução repetitiva de blocos de comando, também chamada de loops (laços, em português). São 3 os comandos de repetição em PL/SQL: LOOP, FOR e WHILE. Juntamente com eles, utilizam-se também os comandos EXIT e CONTINUE.

Na teoria, qualquer um dos 3 comandos pode ser utilizado para implementar

qualquer loop. Na prática, porém, a escolha de que comando usar depende das características do loop. 

O primeiro comando, LOOP, implementa o chamado loop simples. Sua forma geral é mostrada a seguir:

```
[<<rótulo_loop>>;]  
LOOP  
    bloco de comandos;  
    [EXIT [rótulo] [WHEN condição];]  
    [CONTINUE [rótulo] [WHEN condição];]  
    [GOTO rótulo;]  
END LOOP [<<rótulo_loop>>;]
```

O bloco de comandos é repetido indefinidamente até que seja encontrado um comando EXIT (saída incondicional do loop), EXIT WHEN (saída do loop se condição = TRUE) ou GOTO. Todos os três podem aparecer repetidamente e em qualquer parte do bloco de comandos. É muito importante que a condição de saída seja incluída, sob o risco de o bloco ficar indefinidamente em execução (loop infinito).

Os comandos EXIT e EXIT WHEN, quando utilizados sem um rótulo, transferem a execução do programa para o comando imediatamente após o fim do loop corrente. Quando utilizados com rótulo, transferem a execução do programa para o comando imediatamente após o fim loop identificado pelo rótulo. Neste último caso, o rótulo utilizado deve necessariamente rotular um loop (deve ser declarado imediatamente antes do comando LOOP) e este loop rotulado deve conter o loop onde está o comando EXIT. Veja os exemplos a seguir:

	(a)	(b)	(c)
1	DECLARE	DECLARE	DECLARE
2	...	...	...
3	BEGIN	BEGIN	BEGIN
4	<<r1>>	<<r1>>	<<r1>>
5	LOOP	LOOP	LOOP
6	<<r2>>	<<r2>>	<<r2>>
7	EXIT WHEN <u>condição1</u> ;	EXIT WHEN <u>condição1</u> ;	EXIT WHEN <u>condição1</u> ;
8	...	...	...
9	<<r3>>	<<r3>>	<<r3>>
10	LOOP	LOOP	LOOP
11	EXIT r1 WHEN <u>condição2</u> ;	EXIT r2 WHEN <u>condição2</u> ;	EXIT r5 WHEN <u>condição2</u> ;
12	...	...	...
13	<<r4>>	<<r4>>	<<r4>>
14	LOOP	LOOP	LOOP
15	EXIT WHEN <u>condição3</u> ;	EXIT WHEN <u>condição3</u> ;	EXIT WHEN <u>condição3</u> ;
16	...	...	...
17	END LOOP r3;	END LOOP r3;	END LOOP r3;
18	END LOOP r2;	END LOOP r2;	END LOOP r2;
19	END LOOP r1;	END LOOP r1;	END LOOP r1;
20	<<r5>>	<<r5>>	<<r5>>
21	LOOP	LOOP	LOOP
22	EXIT WHEN <u>condição4</u>	EXIT WHEN <u>condição4</u>	EXIT WHEN <u>condição4</u>
23	...	...	...
24	END LOOP r5;	END LOOP r5;	END LOOP r5;
25	END;	END;	END;

O exemplo mostrado em (a) compilará corretamente. O comando EXIT, na linha 11, faz referência ao rótulo do loop mais externo. O exemplo em (b) não compilará, pois o comando EXIT faz referência a um rótulo que não rotula um loop. O exemplo em © também não compilará, pois o comando EXIT faz referência a um rótulo em um loop que não o contém.

Os comandos CONTINUE e CONTINUE WHEN interrompem incondicional ou condicionalmente a execução da iteração atual, transferindo a execução para o primeiro comando após o LOOP ao qual pertencem. As mesmas restrições vistas no comando EXIT se aplicam ao CONTINUE, caso este faça referência a um rótulo.

Já o comando GOTO não tem estas restrições. O GOTO transfere a execução para o comando imediatamente após rótulo especificado, obedecidas as restrições naturais do GOTO (desvio para dentro de IF, CASE, sub-bloco etc.). O exemplo a seguir apresenta duas formas do fatorial de um número inteiro utilizando o comando LOOP:

```

DECLARE
    fatorial NUMBER := 1;
    n NUMBER;
    i NUMBER;
BEGIN
    n := 6;
    i := n;
    LOOP
        IF i <= 1 THEN
            EXIT;
        END IF;
        fatorial := fatorial * i;
        i := i - 1;
    END LOOP;
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('O fatorial de ' || n
        || ' é ' || fatorial);
END;

```

```

DECLARE
    fatorial NUMBER := 1;
    n NUMBER;
    i NUMBER;
BEGIN
    n := 1;
    i := n;
    LOOP
        EXIT WHEN i <= 1;
        fatorial := fatorial * i;
        i := i - 1;
    END LOOP;
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('O fatorial de ' || n
        || ' é ' || fatorial);
END;

```



O resultado, após a execução, é:

6! = 720

O primeiro programa utiliza o comando EXIT enquanto o segundo utiliza EXIT WHEN. A segunda forma evita o uso do IF para testar a condição de saída. Agora, suponha que se deseje calcular o fatorial dos números pares entre dois números fornecidos. O programa a seguir implementa a lógica necessária.

```

DECLARE
    lim_inf NUMBER;
    lim_sup NUMBER;
    fatorial NUMBER;
    i NUMBER;
BEGIN
    lim_inf := 0; lim_sup := 12;
    -- Calcula os fatorial dos números pares >= lim_inf <= lim_sup
    -- lim_inf é utilizado como contador. É necessário decrementá-lo
    -- porque a primeira coisa que é feita no loop é incrementá-lo.
    lim_inf := lim_inf - 1;
    <<loop_principal>>
    LOOP
        lim_inf := lim_inf + 1;
        -- Condição de saída do loop
        EXIT WHEN lim_inf > lim_sup;
        -- Volta para o início do loop se não for número par
        CONTINUE loop_principal WHEN MOD(lim_inf, 2) <> 0;
        -- É número par. Calcula o fatorial
        fatorial := 1;
        i := lim_inf;
        LOOP

```

```


            EXIT WHEN i <= 1;
            fatorial := fatorial * i;
            i := i - 1;
        END LOOP;
        DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('O fatorial de ' || lim_inf || ' é '
            || TO_CHAR(fatorial, '999G999G999G999G999'));
    END LOOP;
END;

```

No exemplo acima, o comando EXIT WHEN é utilizado para encerrar o loop e o comando CONTINUE WHEN <rótulo> é utilizado para pular os números ímpares. O rótulo utilizado para indicar o loop não é necessário, pois o CONTINUE faz referência ao próprio loop onde é executado. Uma novidade é a função TO\_CHAR, que converte um valor numérico em texto e aceita um parâmetro com o formato a ser utilizado (pesquise a respeito desta função; você deverá utilizá-la com frequência!). O resultado, após a execução do bloco acima, é mostrado a seguir.

```
O fatorial de 0 é      1
O fatorial de 2 é      2
O fatorial de 4 é     24
O fatorial de 6 é    720
O fatorial de 8 é   40.320
O fatorial de 10 é  3.628.800
O fatorial de 12 é 479.001.600
```

Há diversas outras formas de se implementar a mesma lógica. Por exemplo, os valores de lim\_inf e lim\_sup podem ser ajustados para o número par igual ou superior (lim\_inf) e igual ou inferior (lim\_sup), antes do início do loop externo. Com isto, pode-se incrementar lim\_inf de 2 a cada iteração. Esta implementação encontra-se a seguir.



```

DECLARE
  lim_inf NUMBER;
  lim_sup NUMBER;
  fatorial NUMBER;
  i NUMBER;
BEGIN
  lim_inf := 1; lim_sup := 11;
  -- Calcula os fatorial dos números pares >= lim_inf <= lim_sup.
  -- lim_inf é utilizado como contador.
  lim_inf := CASE MOD(lim_inf, 2) WHEN 1 THEN lim_inf + 1 ELSE lim_inf END;
  lim_sup := CASE MOD(lim_sup, 2) WHEN 1 THEN lim_sup - 1 ELSE lim_sup END;
  LOOP
    -- Condição de saída do loop
    EXIT WHEN lim_inf > lim_sup;
    fatorial := 1;
    i := lim_inf;
    LOOP
      EXIT WHEN i <= 1;
      fatorial := fatorial * i;
      i := i - 1;
    END LOOP;
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('O fatorial de ' || lim_inf || ' é '
      || TO_CHAR(fatorial, '999G999G999G999G999'));
    lim_inf := lim_inf + 2;
  END LOOP;
END;

```

O resultado, após a execução do bloco acima, é mostrado a seguir.

```

O fatorial de 2 é          2
O fatorial de 4 é         24
O fatorial de 6 é        720
O fatorial de 8 é       40.320
O fatorial de 10 é     3.628.800

```

## COMANDO FOR


O comando FOR executa um bloco de comandos um número pré-definido de vezes. Sua forma geral é:

```

[<<rótulo_for>>];
FOR indice IN [REVERSE] limite_inferior .. limite_superior LOOP
  bloco_de_comandos;
  [EXIT [rótulo] [WHEN condição];]
  [CONTINUE [rótulo] [WHEN condição];]
  [GOTO rótulo;]
END LOOP [<<rótulo_for>>];

```



Índice é a variável de controle do FOR. Ela é definida automaticamente e seu escopo é o corpo do FOR. Isto significa que ela é criada assim que o  começa, pode ser referenciada dentro do bloco de comandos do FOR, porém deixa de existir após seu fim. Índice não deve ser definido no bloco onde o FOR estiver.

Inicialmente, índice recebe `limite_inferior`. Quando a execução chega ao `END LOOP`, índice incrementado de uma unidade. A execução do bloco de comandos termina quando índice for maior que `limite_superior`. Se `limite_superior` for maior que `limite_inferior`, o bloco de comandos do FOR não é executado e a execução continua após o `END LOOP`.

Tanto `limite_inferior` quanto `limite_superior` podem ser variáveis, literais ou expressões que retornem um valor numérico. Seus valores são arredondados automaticamente para o inteiro mais próximo. Se a cláusula `REVERSE` for utilizada, índice recebe inicialmente `limite_superior` e seu valor é decrementado de uma unidade até que seja menor que `limite_inferior`.

Embora seja possível alterar os valores do índice e de `limite_inferior` e `limite_superior`, dentro do bloco de comandos, se forem utilizadas variáveis para estes dois últimos, a alteração não surtirá qualquer efeito. Os respectivos valores são copiados para variáveis internas e estas variáveis internas são utilizadas para controlar a execução do FOR.

Os comandos `EXIT`, `EXIT WHEN`, `CONTINUE`, `CONTINUE WHEN` e `GOTO` funcionam da mesma forma que no comando `LOOP` simples. Nos exemplos a seguir, a função fatorial é escrita utilizando-se as duas formas do comando FOR.

```
DECLARE
  fatorial NUMBER := 1;
  n NUMBER;
BEGIN
```

```
DECLARE
  fatorial NUMBER := 1;
  n NUMBER;
BEGIN
```

<pre>n := 6; FOR i IN 1 .. n LOOP     fatorial := fatorial * i; END LOOP; DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('O fatorial de '    n        ' é '    TO_CHAR(fatorial,     '999G999G999G999G999')); END;</pre>	<pre>n := 6; FOR i IN REVERSE 1 .. n LOOP     fatorial := fatorial * i; END LOOP; DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('O fatoria    n        ' é '    TO_CHAR(fatorial,     '999G999G999G999G999')); END;</pre>
--	--


O resultado exibido é o mesmo que o do exemplo anterior.

Como o comando FOR possui uma condição de saída implícita, não é necessária a presença dos comandos EXIT, CONTINUE ou GOTO para sair do bloco de comandos, embora seja possível utilizá-los. Observe que o índice i é referenciado normalmente dentro do bloco de comandos do FOR.

Referências a i fora do bloco de comandos causará um erro de compilação.

Em situações onde há um FOR LOOP dentro de outro FOR LOOP (FOR aninhados), é possível referenciar o índice do FOR LOOP externo dentro do bloco de comandos do FOR LOOP interno, mesmo que ambos os índices tenham o mesmo nome. Neste caso é necessário acrescentar um rótulo ao FOR LOOP. Observe sua utilização no exemplo a seguir, que implementa o cálculo do fatorial para uma faixa de números pares entre dois limites com o comando FOR LOOP.

Para melhorar a clareza e entendimento dos programas desenvolvidos, recomenda-se a utilização de nomes distintos e autoexplicativos para os índices tanto de FOR LOOP individuais quanto aninhados.



```

DECLARE
  lim_inf NUMBER;
  lim_sup NUMBER;
  fatorial NUMBER;
  n NUMBER;
BEGIN
  -- Calcula os fatorial dos números pares >= lim_inf <= lim_sup usando FOR.
  lim_inf := 0; lim_sup := 13;
  <<loop_externo>>
  FOR i IN lim_inf .. lim_sup LOOP
    CONTINUE WHEN MOD(i, 2) <> 0;
    fatorial := 1;
    -- Só é necessário qualificar índices de loops externos e caso haja
    -- coincidência de nomes.
    FOR i IN 2 .. loop_externo.i LOOP
      fatorial := fatorial * i;
    END LOOP;
    -- Melhorando a exibição do resultado
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('O fatorial de ' || TO_CHAR(i, '99') || ' é '
      || TO_CHAR(fatorial, '999G999G999G999G999'));
  END LOOP;
END;

```

O resultado após a execução é mostrado a seguir.

```

O fatorial de 0 é          1
O fatorial de 2 é          2
O fatorial de 4 é         24
O fatorial de 6 é        720
O fatorial de 8 é       40.320
O fatorial de 10 é     3.628.800
O fatorial de 12 é   479.001.600

```

A maioria das linguagens de programação que implementam o comando FOR permitem definir o valor do incremento. Em PL/SQL, o incremento é sempre igual a 1 (ou -1, no caso de REVERSE). Os exemplos a seguir mostram como gerar a sequência 1, 3, 5, 7, 9 em Python e em Java:

Python

```

for x in range(1, 10, 2):
    print(i)

```


Java

```

for (int i = 1; i <= 9; i = i + 2) {
    System.out.println(i);
}

```

Pode-se simular incrementos diferentes utilizando-se a função MOD (resto da divisão inteira). No último exemplo apresentado, o comando CONTINUE WHEN MOD(i, 2) <> 0, colocado imediatamente após o FOR LOOP, emula um

incremento igual a 2. De forma geral, para emular um incremento igual a  $n$ , deve-se utilizar `CONTINUE WHEN MOD(i, n) = MOD(limite_inferior, n)`  solução acima funciona apenas para limites inferior, superior e incremento positivos. Veja a sua utilização no exemplo a seguir.

```
DECLARE
  lim_inf NUMBER;
  lim_sup NUMBER;
  incremento NUMBER;
BEGIN
  -- Emulando incrementos diferentes de 1 para o comando FOR
  lim_inf := 5; lim_sup := 34; incremento := 4;
  FOR i IN lim_inf .. lim_sup LOOP
    CONTINUE WHEN MOD(i, incremento) <> MOD(lim_inf, incremento);
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE(i);
  END LOOP;
END;
```

O resultado após a execução é mostrado a seguir.

```
5
9
13
17
21
25
29
33
```

## COMANDO WHILE

O comando WHILE executa um bloco de comandos enquanto uma determinada condição for verdadeira. Sua forma geral é:

[<<rótulo\_while>>:]  
**WHILE** condição

```
bloco_de_comandos;
[EXIT [rótulo] [WHEN condição];]
[CONTINUE [rótulo] [WHEN condição];]
[GOTO rótulo;]
END LOOP [<<rótulo_while>>];
```



O bloco de comandos é executado enquanto condição for verdadeira. Se condição for inicialmente falsa, o programa continua a partir do comando imediatamente após o END LOOP. No exemplo a seguir, a função fatorial é implementada utilizando-se o comando WHILE.

```
DECLARE
  n NUMBER;
  i NUMBER;
  fatorial NUMBER := 1;
BEGIN
  n := 6;
  i := n;
  WHILE i > 1 LOOP
    fatorial := fatorial * i;
    i := i - 1;
  END LOOP;
  DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('O fatorial de ' || TO_CHAR(n, '99') || ' é '
    || TO_CHAR(fatorial, '999G999G999G999G999'));
END;
```

O resultado após a execução é mostrado a seguir.

```
O fatorial de 6 é 720
```

Pode-se utilizar o comando WHILE para emular o comando FOR com incrementos diferentes de 1 e -1. Deve-se tomar cuidado apenas com a atribuição de valores a lim\_inf e lim\_sup para que se possa emular corretamente o comando FOR com e sem a cláusula REVERSE. Veja o exemplo a seguir.

```

DECLARE
  lim_inf NUMBER;
  lim_sup NUMBER;
  incremento NUMBER;
  ordem BOOLEAN;
BEGIN
  -- Comando WHILE emulando o comando FOR com (ordem = TRUE) e sem (ordem = F)
  -- a cláusula REVERSE e com qualquer valor de incremento (incrementos para o
  -- FOR com REVERSE devem ser negativos).
  lim_inf := -1; lim_sup := -35; incremento := -4; ordem := TRUE;
  WHILE TRUE LOOP
    EXIT WHEN CASE ordem WHEN TRUE THEN lim_inf < lim_sup ELSE lim_inf > lim_sup END;
    -- lim_inf corresponde ao índice do FOR.
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE(lim_inf);
    lim_inf := lim_inf + incremento;
  END LOOP;
END;

```

A seguir, os resultados apresentados após a execução, para diversos valores de lim\_inf, lim\_sup, incr e ordem.

<u>lim_inf</u> := 5; <u>lim_sup</u> := 34; <u>incr</u> := 4; ordem := FALSE;	<u>lim_inf</u> := 5; <u>lim_sup</u> := 34; <u>incr</u> := 4; ordem := TRUE;	<u>lim_inf</u> := 34; <u>lim_sup</u> := 5; <u>incr</u> := -4; ordem := TRUE;	<u>lim_inf</u> := -5; <u>lim_sup</u> := 34; <u>incr</u> := 4; ordem := FALSE;	<u>lim_inf</u> := -35; <u>lim_sup</u> := -1; <u>incr</u> := 4; ordem := FALSE;	<u>lim_inf</u> := -1; <u>lim_sup</u> := -35; <u>incr</u> := -4; ordem := TRUE;
5		34	-5	-35	-1
9		30	-1	-31	-5
13		26	3	-27	-9
17		22	7	-23	-13
21		18	11	-19	-17
25		14	15	-15	-21
29		10	19	-11	-25
33		6	23	-7	-29
			27	-3	-33
			31		

O comando WHILE testa a condição antes de cada execução do bloco de comandos. Em algumas situações, deseja-se que o bloco de comandos seja executado pelo menos uma vez e que a condição seja testada ao final. Algumas linguagens implementam o comando DO bloco\_de\_comandos UNTIL condição, onde o bloco de comandos é executado até que condição seja verdadeira.

```

Bloco LOOP ... UNTIL condição

LOOP
  bloco_de_comandos;
UNTIL condição;


```

```

Trecho equivalente utilizando WHILE

WHILE TRUE LOOP
  bloco_de_comandos;
EXIT WHEN condição;
END LOOP;


```

As mesmas restrições aos comandos EXIT, CONTINUE e GOTO se aplicam ao WHILE. 

A decisão de que comando utilizar depende da situação. Como regra geral, utilizam-se os comandos LOOP e WHILE quando não se sabe quantas vezes o bloco de comandos deverá ser executado, sendo que, para o LOOP, o bloco de comandos será executado pelo menos uma vez. Já o comando FOR deve ser utilizado quando se deseja que o bloco de comandos seja executado um determinado número de vezes.

Embora os comandos de repetição, juntamente com os comandos EXIT, CONTINUE e GOTO ofereçam uma enorme flexibilidade, eles também podem se tornar uma grande dor de cabeça se algumas diretrizes não forem observadas. São elas:

- Utilize variáveis (e índices) com nomes intuitivos. Vários exemplos apresentados ao longo do texto utilizam variáveis com nomes genéricos (i, j, k etc.). No entanto, são trechos muito pequenos de programa que cabem facilmente em uma única tela de um editor de textos. Lembre-se que você ou outras pessoas deverão manter o programa no futuro. Não faz diferença, em termos de desempenho, o tamanho do nome da variável. Todas as referências às variáveis declaradas se tornam endereços de memória após a compilação;
- Existe uma máxima em programação estruturada que diz “uma única entrada e uma única saída”. Isto significa que os programas (e suas estruturas de controle) devem ter pontos únicos de entrada e saída. Para os comandos de repetição, há sempre uma única entrada, mas pode haver muitos pontos de saída. Evite isto sempre que possível;

- Evite usar o comando GOTO. É muito fácil perder o controle do programa com GOTO; 
- Não utilize os comandos EXIT, EXIT WHEN, CONTINUE e CONTINUE WHEN com o comando FOR. O comando FOR existe para que o bloco de comando seja repetido um número determinado de vezes; O mesmo se aplica ao comando WHILE. Inclua na condição a lógica que seria utilizada com o EXIT;
- Utilize rótulos para nomear comandos de repetição e seus respectivos END LOOP, principalmente em programas grandes, com muitos comandos aninhados. É muito ruim ter que acompanhar o início e fim de blocos de comandos, principalmente se você tiver que rolar a tela várias vezes;
- Coloque um comentário após o END IF com a condição testada no respectivo IF;
- Comente o programa, principalmente aqueles que implementam algoritmos geniais, porém pouco intuitivos.

## Referência Bibliográfica

- FEUERSTEIN, S. **Oracle PL/SQL Programming**. 6a Ed., O'Reilly, 2014.
- PUGA, S., FRANÇA, E. e GOYA, M. **Banco de Dados: Implementação em SQL, PL SQL e Oracle 11g**. São Paulo: Pearson, 2014.





- Gonçalves, E. **PL/SQL: Domine a linguagem do banco de dados Oracle**. Versão Digital. Casa do Código, 2015.
- GROFF, J. R., WEINBERG, P. N. e OPPEL, A. J. **SQL: The Complete Reference**. 3a Ed., Nova York: McGraw-Hill, 2009.
- ELMASRI, R. e NAVATHE, S. B. **Sistemas de Banco de Dados**. 7ª Ed., São Paulo: Pearson, 2011.

**Ir para exercício**