

Biblioteca Portugal

Estrutura Básica

```
programa{ // início do programa

    funcao inicio(){ // todas as ações do programa estarão
aqui

        variáveis // Declaradas no início

        Ação()

    }
} // Fim do programa
```

Ações Básicas

→ Escreva → imprime na tela o que estiver entre parênteses.

```
escreva ("o que será impresso")
```

→ Leia → lerá ao digitado e colocará em uma variável.

```
leia (variável)
```

Declarando Variáveis

```
Tipo exemplo1, exemplo2
```

- **Inteiro** → armazenar tipo inteiro.
- **Real** → armazenar tipo real.
- **Caracter** → armazenar um único carácter.
- **Cadeia** → armazenar múltiplos caracteres.

Operadores

```
soma = a + b // Soma os dois valores
sub  = a - b // Subtrai os dois valores
mult = a * b // Multiplica os dois valores
div  = a / b // Divide os dois valores
```

```
escreva("\nA soma dos números é igual a: ", soma) // Exibe o resultado da soma
```

Condicionais

→ **Se:** Serão executadas o que está entre chaves caso a condição seja verdadeira.

```
se (condição) {  
    ação()  
}
```

→ **Se - Senão:** Serão executadas o que está entre chave caso a condição seja verdadeira ou se for falso será executado a segunda chave.

```
se (condição) {  
    ação()  
}  
senao {  
    ação()  
}
```

→ **Caso:** é a utilização seguidas de casos "se". Neste comando não é possível o uso de operadores lógicos, ele apenas trabalha com valores definitivos.

```
escolha (variável){  
    caso 1:  
        ação()  
    pare  
    caso 2:  
        ação()  
    pare  
    caso contrario :  
        ação()  
}
```

Repetição

→ **faca - enquanto:** ele irá repetir um comando até que uma segunda coisa aconteça.

```
faca {  
    ação()  
}  
enquanto (condição)
```

Matrizes e Vetores

- **Matriz:** é uma coleção de variáveis **do mesmo tipo**, acessíveis com um único nome e armazenamento continuamente na memória.

```
Tipo variável [][]{{valor1, valor2},{valor3, valor4},{... , ...}}  
// nós [] não terá nada mas ele significam [número de  
linha][número de colunas] e podem ser chamados com variável [0]  
[1] nesse caso será valor2 ou se chamarmos variável [1] [1] nesse  
caso será valor4.
```

- **Vetor:** Os vetores são matrizes de uma só dimensão.

```
Tipo variável [número de colunas] // nesse caso devemos informar  
o número de colunas.  
variável [0] = valor // começa sempre pelo 0  
variável [1] = valor  
variável [...] = valor
```

Créditos

Desenvolvido por [Rafaela Bezerra de Figueiredo](#)