- CONTRACTION OF CONT





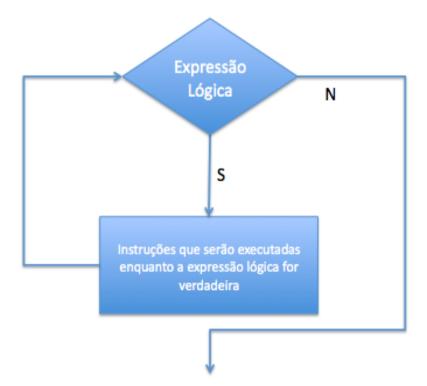


ESTRUTURAS DE REPETIÇÃO WHILE



LAÇO DE REPETIÇÃO ENQUANTO (WHILE)

- Esta é uma estrutura de repetição que pode ser iterativa ou interativa, ou seja, pode ou não depender de uma ação do usuário.
- Esta estrutura tem a quantidade de vezes ilimitada e controlada por uma expressão lógica. Sempre que esta expressão lógica for verdadeira o bloco de código será executado.





SINTAXE EM PYTHON

```
while expression:
    statement(s)
```

```
while expression:
    statement(s)
else:
    statement(s)
```

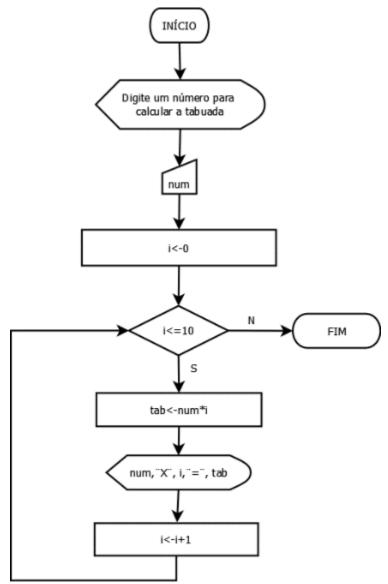


SINTAXE EM PYTHON

```
→ while <expr>:
     break ---
      continue
 <statement>
```



EXEMPLO 1 EM DIAGRAMA DE BLOCOS



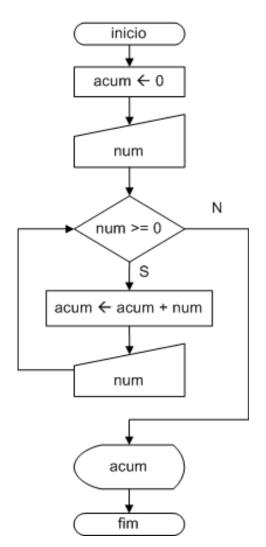


EXEMPLO EM PYTHON



Estrutura de Repetição Enquanto Exemplo 2

- Elaborar um algoritmo que efetue leituras sucessivas de números inteiros positivos até que um número negativo seja informado. Ao final, apresentar a soma dos números positivos informados.
- Diagrama de Blocos:





Estrutura de Repetição Enquanto Exemplo 2

```
num = int(input("Digite um número: "))
soma = 0

while (num >= 0):
    soma = soma + num
    num = int(input("Digite um número: "))
print("Soma: ", soma)
```



EXERCÍCIO

- Somar todos os números inteiros de 1 a N, em que N é um número inteiro digitado pelo usuário. Exemplo: usuário digita o valor de N igual a 5, então soma = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15.
- Mostrar todos os inteiros entre dois números digitados pelo usuário. Exemplo: usuário digita os números 8 e 15, e aparecem em tela: 9, 10, 11, 12, 13, 14.
- Escreva um algoritmo para ler 10 números. Todos os números lidos com valor inferior a 40 devem ser somados. Escreva o valor final da soma efetuada.
- Escreva um algoritmo que solicite dois números e devolva quantos pares e ímpares há entre esses dois números. Exemplo: entre 7 e 10 há 2 números pares e 2 números ímpares
- Faça um programa que verifique se uma "senha" de dois dígitos (um número entre 0 e 99, inclusive) digitada pelo usuário está correta. O programa deve repetir o pedido até que o usuário escreva o valor correto. A senha correta deve estar definida no próprio programa.



REFERÊNCIAS



- OLIVEIRA, Jayr Figueiredo de; MANZANO, José Augusto N. G. Algoritmos: Lógica para Desenvolvimento de Programação de Computadores. 23ª Edição. São Paulo: Érica, 2010.
- MIZRAHI, Victorine Viviane. Treinamento em Linguagem C. 2ª Edição. São Paulo: Pearson, 2008.