

---

# Programação Estruturada

## Carolina Aguilar

Repetição – Parte III

Aula 14 – 2020.1

# Repetição Indeterminada

---

## ❑ Usando **do-while**

- A condição é testada no final. Deste modo, sempre executará o bloco de comandos pelo menos uma vez.
- Forma geral

...

**do**

{

    //bloco de comandos

} **while** (condição);

...

# Repetição Indeterminada

---

## □ Observações:

- Existe ponto e vírgula (;) após (*condição*) do **while**.
- *condição* deve ser uma expressão lógica.
- Só pode ser utilizada quando temos certeza que vamos processar pelo menos uma vez.

# Repetição Indeterminada

---

## □ Exemplo:

Faça a função menu que exibe as opções abaixo, lê e retorna a opção escolhida pelo usuário validada. O menu deverá possuir as seguintes opções:

- 1 – Soma
- 2 – Subtração
- 3 – Multiplicação
- 4 – Divisão
- 5 – Fim

# Repetição Indeterminada

---

## □ Exemplo - Solução:

```
int menu()  
{  
    int opcao;  
    do  
    {  
        printf("\n1 - Soma\n2 - Subtracao\n3 - Multiplicacao\n4 - Divisao\n5 - Fim");  
        printf("\nDigite a opcao desejada: ");  
        scanf("%d", &opcao);  
    }while (opcao < 1 || opcao > 5);  
    return opcao;  
}
```

# Exercícios

---

1. Faça um programa, utilizando a função abaixo, que processe os produtos comercializados por uma loja. Para cada produto, o programa deverá ler o código e o tipo (F-fruta, L-legume, V-verdura), calcular e exibir a quantidade de produtos que são do tipo F, a quantidade de produtos que são do tipo L e a quantidade de produtos que são do tipo V. Término da leitura: código = 0.
  - a) Faça a função `leValidaTipo` que leia e valide o tipo do produto (F-fruta, L-legume, V-verdura). A função deverá retornar o tipo validado.

# Exercícios

---

2. Faça um programa, utilizando a função abaixo, para processar os alunos de uma turma. Para cada aluno o programa deverá ler a matrícula e as duas notas, calcular a média e exibir a quantidade de alunos aprovados da turma. Término da leitura: matrícula = 0.
  - a) Faça a função leNota que lê, valida e retorna a nota validada. A nota é um número real de 0,0 a 10,0.

---

# Fim