



# Desplugada

## PROGRAMANDO UMA CALCULADORA



### Programando uma calculadora



Já estudamos inúmeros conceitos de programação feita no computador, certo? Agora, vamos colocar em prática tudo o que foi aprendido e montar uma calculadora. Porém, dessa vez, a programação será toda feita à mão.

Abaixo, temos um exemplo de como ficaria a escrita da programação feita à mão. Nós não usaremos nenhuma linguagem de programação específica e faremos os comandos em português (ou seja, o “if” ficaria “SE”, o “case” seria escrito como “CASO” e assim por diante).

Var

x, y, resultado: real      -> Declaração das variáveis (números reais).

início -> Iniciando o programa.

```
escreva ("Informe o primeiro valor: ")
leia(x)

escreva ("Informe o segundo valor: ")
leia(y)

resultado = x + y

escreva ("O resultado da soma é: ", resultado)
```

Conteúdo que será executado dentro do programa.

fim -> Finalizando o programa.

Analisando o programa acima, podemos observar que já temos a operação de soma. Agora, finalize o programa adicionando opções de escolha de qual operação deve ser realizada (soma, subtração, multiplicação ou divisão) e o que terá dentro de cada. Você poderá criar variáveis adicionais para isso, se necessário. Não há uma única resposta para essa atividade, uma vez que estamos usando uma linguagem de programação fictícia, e que há várias formas de resolução. Dica: utilize o “case” (caso) para programar dentro de cada operação (caso a operação escolhida seja de soma, o que acontecerá e assim por diante).



## Desafio

Como desafio, incremente no seu código, como ficaria caso o 0 seja escolhido no caso da divisão.

DICA: Utilize um "if/else" (se/senão) para esse caso e lembre-se de que não existe divisão por 0! A condicional "else" (senão) é usada quando duas ou mais coisas possíveis puderem acontecer após a ação do jogador. Em resumo, se a condição inicial do "if" (se) definida é para o que acontecerá caso a ação seja "verdadeira", o "else" determina o que acontecerá caso contrário, ou seja, quando for "falsa".

### Referência :]

<http://bit.ly/games2d170>

> ou no pé da página <



### Referência :]

<http://bit.ly/games2d171>

> ou no pé da página <



### Referência :]

<http://bit.ly/games2d172>

> ou no pé da página <

