



Centro Universitário de Excelência

SISTEMA DA INFORMAÇÃO -

LUCAS THIERRY CORDEIRO DE OLIVEIRA - 239372014

PORTFÓLIO LINGUAGEM C
PROGRAMA ZOOLOGICO DE GUARULHOS

LUCAS THIERRY CORDEIRO DE OLIVEIRA

PORTFÓLIO LINGUAGEM C
PROGRAMA ZOOLOGICO DE GUARULHOS

Trabalho apresentado ao Curso de Sistema da
Informação do Centro Universitário ENIAC para a
disciplina de Linguagem C].

Prof. Lucio Luzetti
Prof. Nelson Luzetti
Prof. Ricardo Magalhães

Guarulhos

2023

Respostas

Tabela para o Portfólio de Linguagem C

ANIMAIS	COMIDA (KG / DIA)	PREÇO
1 - Leão	10	R\$ 49,00
2 - Tigre	8	R\$ 45,00
3 - Elefante	150	R\$ 24,00
4 - Urso pardo	15	R\$ 34,00
5 - Zebra	5	R\$ 24,00
5 - Girafa	30	R\$ 29,00
5 - Chimpanze	6	R\$ 24,00
5 - Lobo	3	R\$ 39,00
5 - Pinguim	2	R\$ 14,00
5 - Canguru	1	R\$ 5,00

Entrada de Dados

- ESPÉCIE DE ANIMAL
- QUANTIDADE DE ANIMAIS DA ESPÉCIE

Processamento (Cálculos)

- QTDE COMIDA DIÁRIA = **COMIDA** * QTDE ANIMAIS DA ESPÉCIE
- QTDE COMIDA MENSAL = QTDE COMIDA DIÁRIA * 30
- PREÇO ESTIMADO MENSAL = QTDE COMIDA MENSAL * **PREÇO**

Saída de Dados

- QTDE COMIDA DIÁRIA
- QTDE COMIDA MENSAL
- PREÇO ESTIMADO MENSAL

Print do Código

```
1: #include <stdio.h>
2: #include <stdlib.h>
3:
4: int main(){
5:     /* VARIÁVEIS */
6:     int opcao, qtdanimaispecie;
7:     float comida, preco, qtdcomidadia, qtdcomidames, precomis;
8:
9:     /* ENTRADA DE DADOS */
10:    printf ("Animais do ZOO:");
11:    printf ("\n1 - Leao");
12:    printf ("\n2 - Tigre");
13:    printf ("\n3 - Elefante");
14:    printf ("\n4 - Urso pardo");
15:    printf ("\n5 - Zebra");
16:    printf ("\n6 - Girafa");
17:    printf ("\n7 - Chipanze");
18:    printf ("\n8 - Lobo");
19:    printf ("\n9 - Pinguim");
20:    printf ("\n10 - Canguru");
21:    printf ("\nEscolha uma OPCAO: ");
22:    scanf("%i", &opcao);
23:    printf("Digite a quantidade de Animais Seleccionada: ");
24:    scanf("%i", &qtdanimaispecie);
25:
26:    /* PROCESSAMENTO */
27:    if(opcao == 1){
28:        comida = 10.0;
29:        preco = 49.0;
30:    }
31:    if(opcao == 2){
32:        comida = 8.0;
33:        preco = 45.0;
34:    }
35:    if(opcao == 3){
36:        comida = 150.0;
37:        preco = 24.0;
38:    }
39:    if(opcao == 4){
40:        comida = 15.0;
41:        preco = 34.0;
42:    }
43:    if(opcao == 5){
44:        comida = 5.0;
45:        preco = 24.0;
46:    }
47:    if(opcao == 6){
48:        comida = 30.0;
49:        preco = 29.0;
50:    }
51:    if(opcao == 7){
52:        comida = 6.0;
53:        preco = 24.0;
54:    }
55:    if(opcao == 8){
56:        comida = 3.0;
57:        preco = 39.0;
58:    }
59:    if(opcao == 9){
60:        comida = 2.0;
```

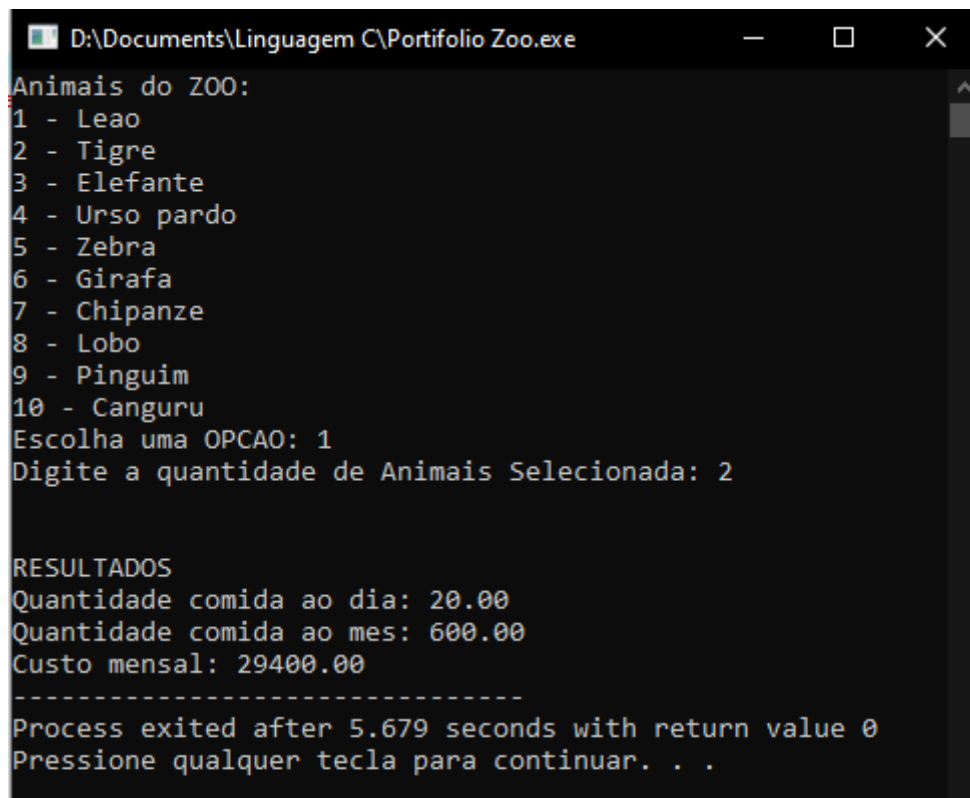
```

61:     preco = 14.0;
62: }
63: if(opcao == 10){
64:     comida = 1.0;
65:     preco = 5.0;
66: }
67: /* CALCULOS */
68: qtdcomidadia = comida * qtdanimaisespecie;
69: qtdcomidames = qtdcomidadia * 30;
70: precomes = qtdcomidames * preco;
71:
72: /* SAIDA DE DADOS */
73: printf("\n\nRESULTADOS");
74: printf("\nQuantidade comida ao dia: %.2f", qtdcomidadia);
75: printf("\nQuantidade comida ao mes: %.2f", qtdcomidames);
76: printf("\nCusto mensal: %.2f", precomes);
77:
78: return 0;
79: }

```

Print do Programa

1. Leão



```

D:\Documents\Linguagem C\Portifolio Zoo.exe
Animais do ZOO:
1 - Leao
2 - Tigre
3 - Elefante
4 - Urso pardo
5 - Zebra
6 - Girafa
7 - Chipanze
8 - Lobo
9 - Pinguim
10 - Canguru
Escolha uma OPCA0: 1
Digite a quantidade de Animais Seleccionada: 2

RESULTADOS
Quantidade comida ao dia: 20.00
Quantidade comida ao mes: 600.00
Custo mensal: 29400.00
-----
Process exited after 5.679 seconds with return value 0
Pressione qualquer tecla para continuar. . .

```

2. Tigre

```
D:\Documents\Linguagem C\Portifolio Zoo.exe
Animais do ZOO:
1 - Leao
2 - Tigre
3 - Elefante
4 - Urso pardo
5 - Zebra
6 - Girafa
7 - Chipanze
8 - Lobo
9 - Pinguim
10 - Canguru
Escolha uma OPCAO: 2
Digite a quantidade de Animais Seleccionada: 2

RESULTADOS
Quantidade comida ao dia: 16.00
Quantidade comida ao mes: 480.00
Custo mensal: 21600.00
-----
Process exited after 4.275 seconds with return value 0
Pressione qualquer tecla para continuar. . .
```

3. Elefante

```
D:\Documents\Linguagem C\Portifolio Zoo.exe
Animais do ZOO:
1 - Leao
2 - Tigre
3 - Elefante
4 - Urso pardo
5 - Zebra
6 - Girafa
7 - Chipanze
8 - Lobo
9 - Pinguim
10 - Canguru
Escolha uma OPCAO: 3
Digite a quantidade de Animais Seleccionada: 3

RESULTADOS
Quantidade comida ao dia: 450.00
Quantidade comida ao mes: 13500.00
Custo mensal: 324000.00
-----
Process exited after 7.097 seconds with return value 0
Pressione qualquer tecla para continuar. . .
```

4. Urso pardo

```
D:\Documents\Linguagem C\Portifolio Zoo.exe
Animais do ZOO:
1 - Leao
2 - Tigre
3 - Elefante
4 - Urso pardo
5 - Zebra
6 - Girafa
7 - Chipanze
8 - Lobo
9 - Pinguim
10 - Canguru
Escolha uma OPCAO: 4
Digite a quantidade de Animais Seleccionada: 4

RESULTADOS
Quantidade comida ao dia: 60.00
Quantidade comida ao mes: 1800.00
Custo mensal: 61200.00
-----
Process exited after 5.028 seconds with return value 0
Pressione qualquer tecla para continuar. . .
```

5. Zebra

```
D:\Documents\Linguagem C\Portifolio Zoo.exe
Animais do ZOO:
1 - Leao
2 - Tigre
3 - Elefante
4 - Urso pardo
5 - Zebra
6 - Girafa
7 - Chipanze
8 - Lobo
9 - Pinguim
10 - Canguru
Escolha uma OPCAO: 5
Digite a quantidade de Animais Seleccionada: 6

RESULTADOS
Quantidade comida ao dia: 30.00
Quantidade comida ao mes: 900.00
Custo mensal: 21600.00
-----
Process exited after 6.353 seconds with return value 0
Pressione qualquer tecla para continuar. . .
```

6. Girafa

```
D:\Documents\Linguagem C\Portifolio Zoo.exe
Animais do ZOO:
1 - Leao
2 - Tigre
3 - Elefante
4 - Urso pardo
5 - Zebra
6 - Girafa
7 - Chipanze
8 - Lobo
9 - Pinguim
10 - Canguru
Escolha uma OPCA0: 6
Digite a quantidade de Animais Seleccionada: 3

RESULTADOS
Quantidade comida ao dia: 90.00
Quantidade comida ao mes: 2700.00
Custo mensal: 78300.00
-----
Process exited after 9.189 seconds with return value 0
Pressione qualquer tecla para continuar. . .
```

7. Chimpanzé

```
D:\Documents\Linguagem C\Portifolio Zoo.exe
Animais do ZOO:
1 - Leao
2 - Tigre
3 - Elefante
4 - Urso pardo
5 - Zebra
6 - Girafa
7 - Chipanze
8 - Lobo
9 - Pinguim
10 - Canguru
Escolha uma OPCA0: 7
Digite a quantidade de Animais Seleccionada: 4

RESULTADOS
Quantidade comida ao dia: 24.00
Quantidade comida ao mes: 720.00
Custo mensal: 17280.00
-----
Process exited after 9.29 seconds with return value 0
Pressione qualquer tecla para continuar. . .
```


8. Lobo

```
D:\Documents\Linguagem C\Portifolio Zoo.exe
Animais do ZOO:
1 - Leao
2 - Tigre
3 - Elefante
4 - Urso pardo
5 - Zebra
6 - Girafa
7 - Chipanze
8 - Lobo
9 - Pinguim
10 - Canguru
Escolha uma OPCA0: 8
Digite a quantidade de Animais Selecionada: 2

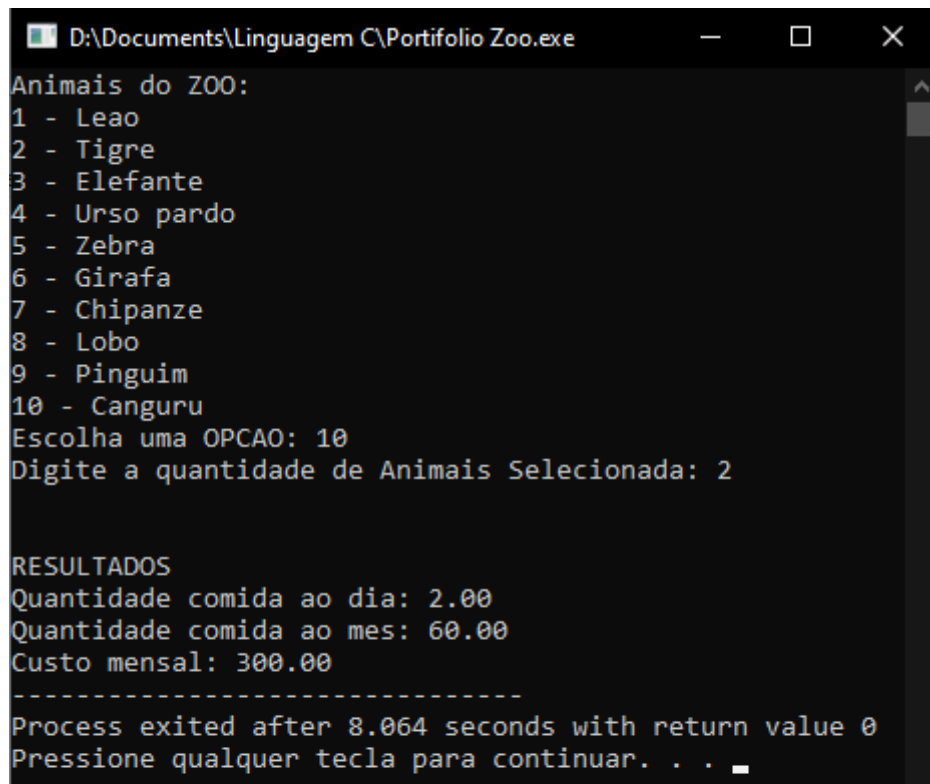
RESULTADOS
Quantidade comida ao dia: 6.00
Quantidade comida ao mes: 180.00
Custo mensal: 7020.00
-----
Process exited after 8.482 seconds with return value 0
Pressione qualquer tecla para continuar. . .
```

9. Pinguim

```
D:\Documents\Linguagem C\Portifolio Zoo.exe
Animais do ZOO:
1 - Leao
2 - Tigre
3 - Elefante
4 - Urso pardo
5 - Zebra
6 - Girafa
7 - Chipanze
8 - Lobo
9 - Pinguim
10 - Canguru
Escolha uma OPCA0: 9
Digite a quantidade de Animais Selecionada: 6

RESULTADOS
Quantidade comida ao dia: 12.00
Quantidade comida ao mes: 360.00
Custo mensal: 5040.00
-----
Process exited after 11.26 seconds with return value 0
Pressione qualquer tecla para continuar. . .
```

10. Canguru



```
D:\Documents\Linguagem C\Portifolio Zoo.exe
Animais do ZOO:
1 - Leao
2 - Tigre
3 - Elefante
4 - Urso pardo
5 - Zebra
6 - Girafa
7 - Chipanze
8 - Lobo
9 - Pinguim
10 - Canguru
Escolha uma OPCA0: 10
Digite a quantidade de Animais Selecionada: 2

RESULTADOS
Quantidade comida ao dia: 2.00
Quantidade comida ao mes: 60.00
Custo mensal: 300.00
-----
Process exited after 8.064 seconds with return value 0
Pressione qualquer tecla para continuar. . .
```

Conclusão

Inicialmente a escolha dos variados animais existentes num zoológico e da quantidade de animais que eu iria utilizar.

Depois de escolhido os animais, foi necessário a montagem de uma Tabela relacionando eles com as Variáveis que utilizaremos no programa e separar as partes que comporão o mesmo.

Feito isso, foi necessário criar a lógica utilizando o Portugol que, ao ser testado e aprovado, foi a vez de converter essa linguagem para a linguagem C. Mudando as sintaxes e os comandos para os da linguagem utilizada.

E, por fim, foi a vez de fazer o teste em cada uma das opções do programa para sua completa validação e utilização.

Detalhado o passo-a-passo da criação desse programa/portfólio, conclui-se primeiramente, que o Portugol apesar de ser uma pseudo linguagem, é de excelente ajuda para o aprendizado da lógica de programação facilitando a compreensão do programa e das atribuições das sintaxes.

Por conseguinte, a ordenação das etapas e processos visam ordenar e facilitar a criação das próximas etapas/processos, facilitando a distribuição do tempo e da análise das variáveis e facilitando no processo de checagem e correção.

Com tudo finalizado, chega a hora do “teste de mesa” que mostra a importância da checagem do programa item a item a procura de erros de lógica e/ou escrita. Assim como, na palavra “Chipanze” que estava escrita errada mas foi corrigida.