RESUMO DE SINTAXE

|  |  |
| --- | --- |
| escreva (“frase a ser escrita na tela “) | printf (“frase a ser escrita na tela “) |
| leia ( ) | scanf (“ %tipo de variável (%d, %f), &variável”) |

ALGORTIMO / LINGUAGEM C

|  |  |
| --- | --- |
| ESTRUTURA DE DECISÃO | |
| ***Decisão Simples*** | |
| se (condição) então    // comandos  fimse | if (exp) {  } |
| ***Decisão Completa*** | |
| se (condição) então    // comandos  senão  // comandos  fimse | if (exp1) {  // comandos nesta parte é executado se exp1 é verdadeira    }**else**{  // comandos nesta parte é executado se exp1 é falsa  } |
| ***CASO*** | |
| escolha (variável)  caso x :    <bloco de comandos>    **Pare**  caso y :    <bloco de comandos>    **Pare**  caso contrario:  <bloco de comandos>  fimescolha | switch (variável)  {  Case valor1:  ...;  **break**;  Case valor2:  ...;  **break**;  ...  default:  ...;  } |
| ESTRUTURA DE REPETIÇÃO | |
| ***Enquanto*** | |
| enquanto (condição) faca  Comando 1  Comando 2  ...  Comando n  fimenquanto | do {  Comando 1  Comando 2  ...  Comando n  }  } while (condição); |
| Repita ...até | |
| repita  Comando 1  Comando 2  ...    Comando n  ate (condicao) | while (condição) {  Comando 1  Comando 2  ...    Comando n  } |
| Para.... | |
| para <variável> de <valor-inicial> ate <valor-limite> [passo <incremento>] faca  Comando 1  Comando 2  ...    Comando n  fimpara | for (iniciação da var; condição; incremento ou decremento) {  ...  } |

Getch ( ) : Lê caracter e não espera o “enter”. (caracter não é mostrado na tela)

Getche ( ) : igual a getch, mas caracter mostrado na tela

Getchar ( ): recebe caracter somente após um “enter” pode receber vários, mas somente o primeiro é recebido.

**Preciso chamar biblioteca conio.h nas diretivas**