

SEJA BEM VINDO AO



O PLAY TO LEARN É UM RECURSO EDUCACIONAL ABERTO – REA, ONDE VOCÊ APRENDERÁ A UTILIZAR A COMPILADORA CODE BLOCKS, UM BREVE RESUMO DA LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO EM C, E ALÉM DISSO, CONSEGUIRÁ DESENVOLVER UM PROJETO DE QUIZ, PERGUNTAS E RESPOSTAS DE PROGRAMAÇÃO. LOGO, COMO SE TRATA DE UM REA, VOCÊ PODERÁ MELHORAR ESTE TRABALHO E MODIFICAR AS PERGUNTAS DO QUIZ.



OS TÓPICOS DESSE PROJETO SÃO:

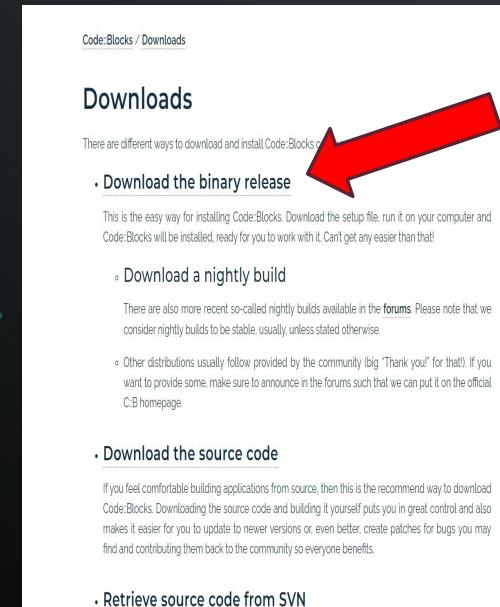
- APRENDER A BAIXAR O ARQUIVO COMPILADOR.
- APRENDER A UTILIZAR A LINGUAGEM EM C, E ALGUMAS FUNÇÕES.
- APRENDER A CRIAR UM QUIZ E MODIFICÁ-LO.



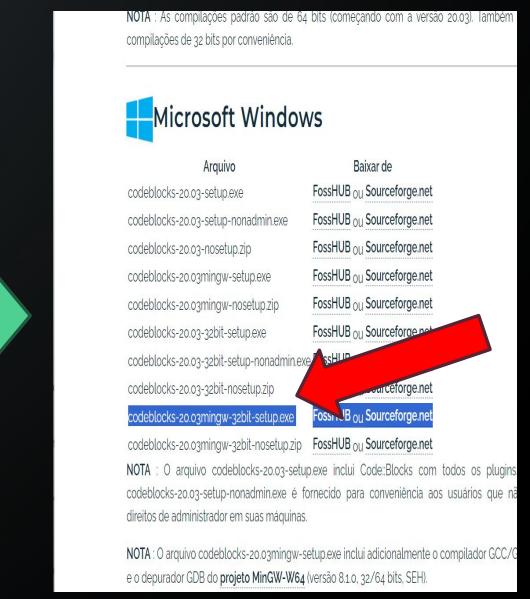
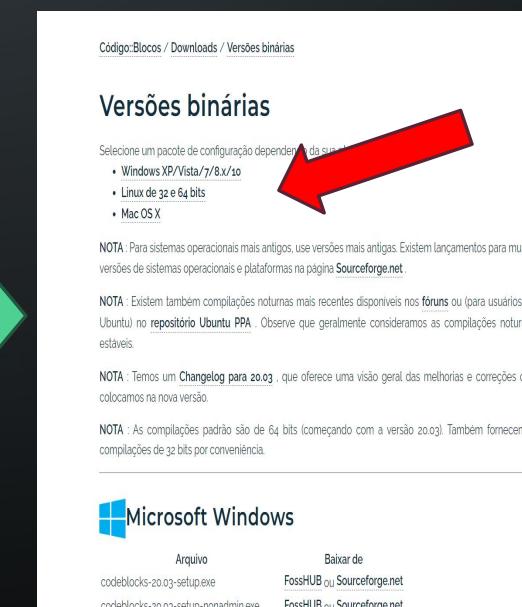
NO CANTO A ESQUERDA
VOCÊ DEVE CLICAR NA
PARTE DE DOWNLOAD.



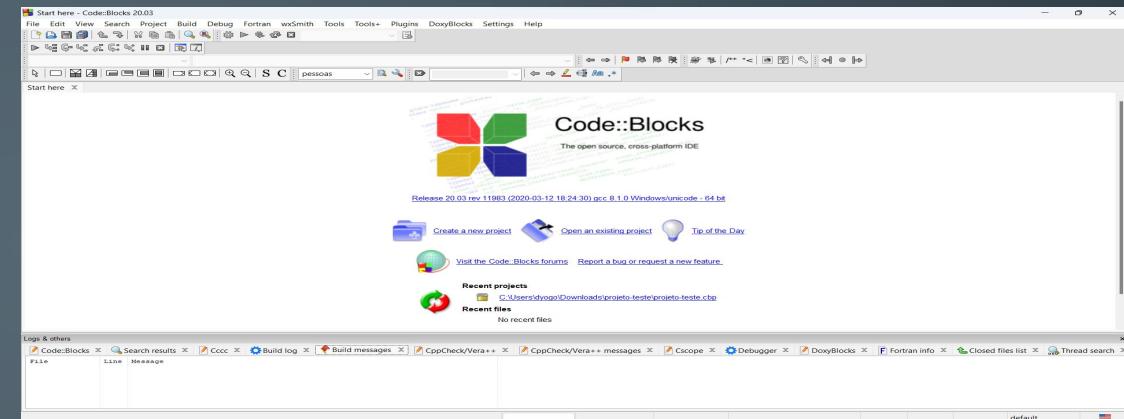
CICCAR NO LINK DO DOWNLOAD
BINARY RELEASE



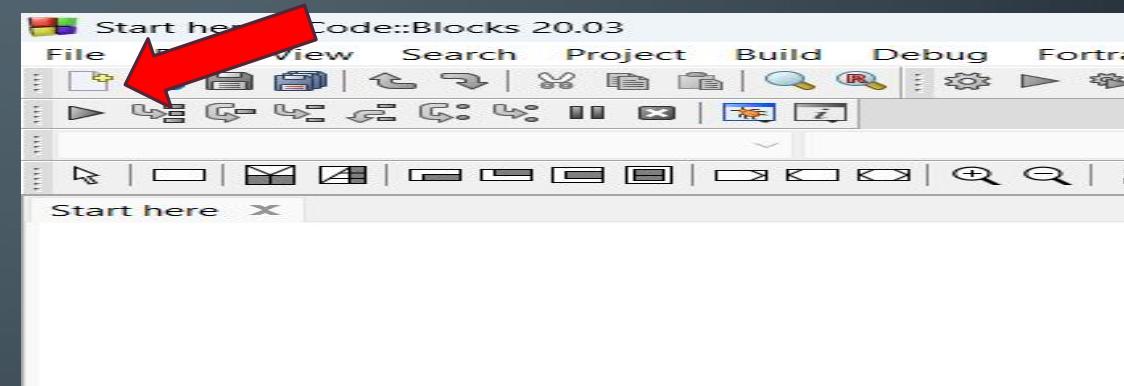
NESSA PAGINA VOCÊ DEVERÁ IDENTIFICAR A CONFIGURAÇÃO
DO SEU COMPUTADOR E CLICAR. DEPOIS CLICARÁ NO LINK E
O DOWNLOADO ACONTECERA AUTOMATICAMENTE EM OUTRO
SITE. [CODEBLOCKS-20.03MINGW-32BIT-SETUP.EXE](#)



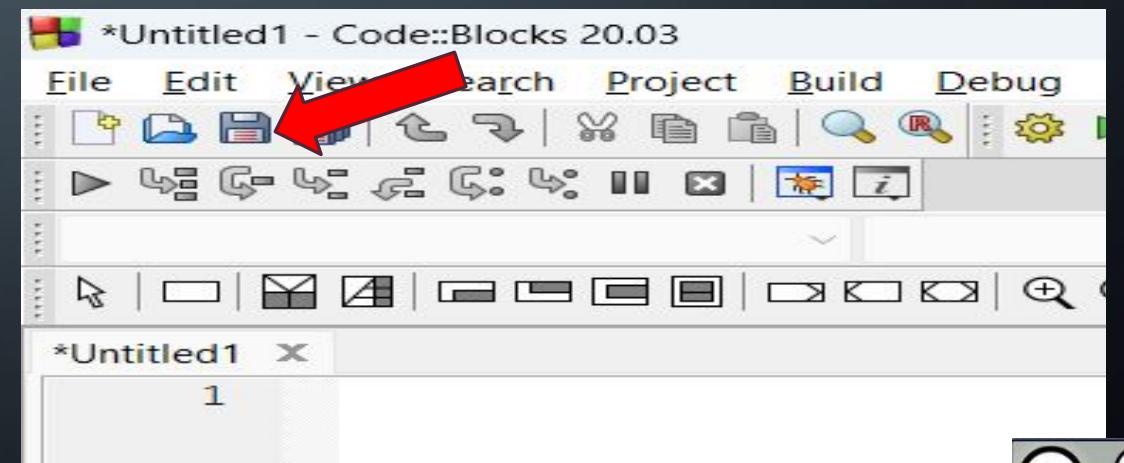
APÓS O DOWNLOAD,
EXECUTE O PROGRAMA.



CLIQUE EM NEW FILE
E DEPOIS EMPTY FILE.

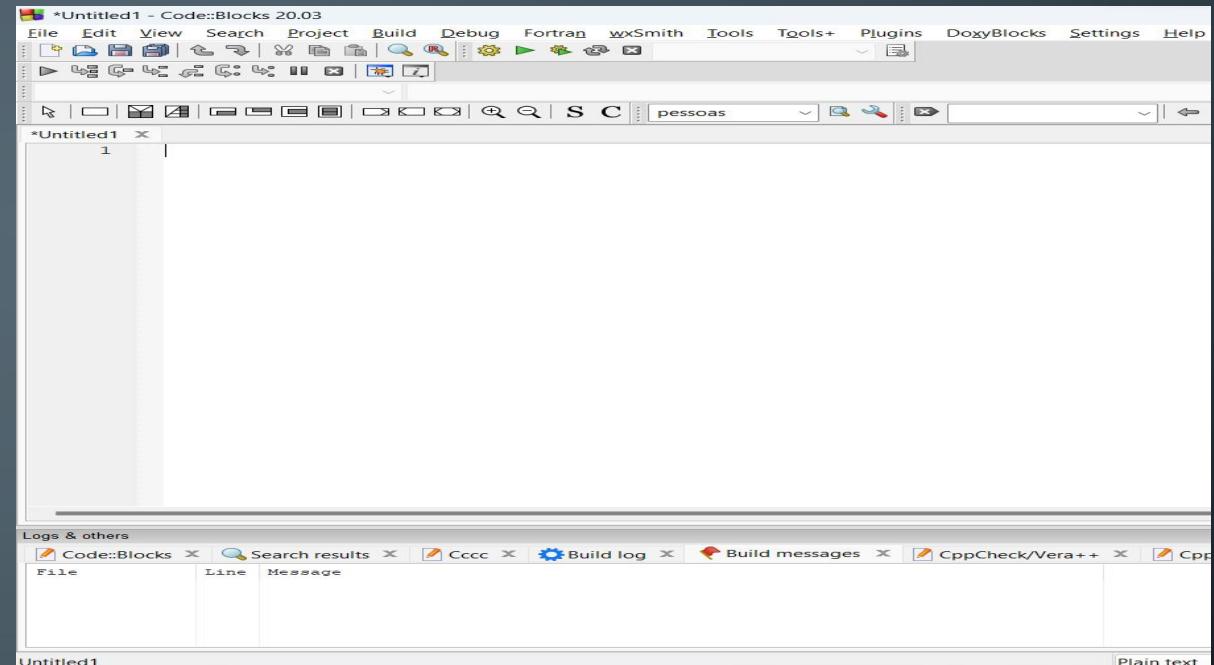


SALVE O SEU PRIMEIRO
PROGRAMA.



PRONTO!!!

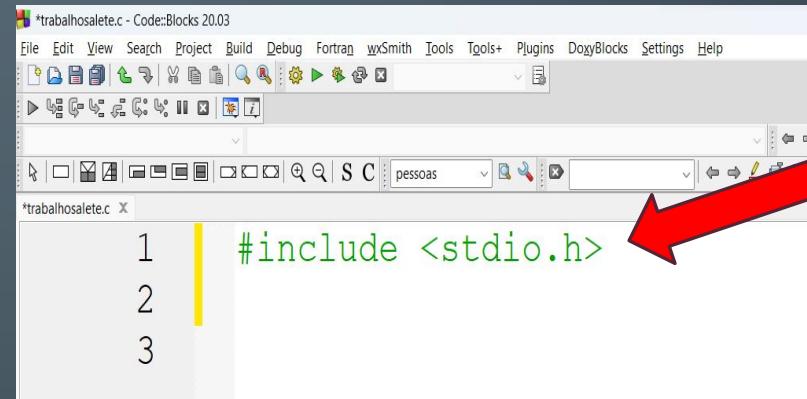
AGORA PODEREMOS
INICIAR A NOSSA
PROGRAMAÇÃO EM C.



OBS: CASO TENHA FICADO COM ALGUMA DUVIDA,
VOLTE AOS SLIDES ANTERIORES VERIFIQUE O
PASSO A PASSO. ATÉ AQUI VOCÊ JÁ DEVE ESTA
COM O PROGRAMA ABERTO E PRONTO PARA USO.

EM TODA LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO, EM SUA INICIALIZAÇÃO, REQUER O USO DE UMA BIBLIOTECA. EM C UTILIZAMOS A `#INCLUDE` QUE SERVE PARA INCLUIR BIBLIOTECAS EXTERNAS AO SEU SKETCH, E `<STDIO.H>` QUE É UMA BIBLIOTECA COM FUNÇÕES DE PADRÕES C. CADA BIBLIOTECA POSSUEM RECURSOS ESPECÍFICOS PARA CADA TIPO DE PROGRAMA.

NA PRIMEIRA LINHA
COLOCAMOS O
`#INCLUDE<STDIO.H>`

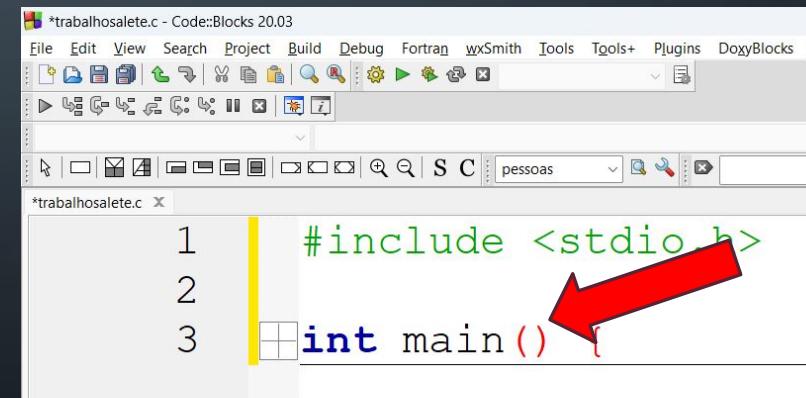


```
*trabalhosalete.c - Code::Blocks 20.03
File Edit View Search Project Build Debug Fortran wxSmith Tools Plugins DoxyBlocks Settings Help
trabalhosalete.c X
1 #include <stdio.h>
2
3
```

A screenshot of the Code::Blocks IDE interface. The title bar shows "trabalhosalete.c - Code::Blocks 20.03". The menu bar includes File, Edit, View, Search, Project, Build, Debug, Fortran, wxSmith, Tools, Plugins, DoxyBlocks, Settings, and Help. The toolbar has various icons for file operations like Open, Save, and Build. The code editor window contains three lines of code: line 1 has "#include <stdio.h>" with the "stdio.h" part highlighted in green; line 2 is blank; line 3 is also blank. A red arrow points to the "#include" line.

OBS: NA SEGUNDA LINHA OU TERCEIRA, MAS É IMPORTANTE MANTER A ORDEM, POIS OS PROGRAMAS TEM UMA ESTRUTURA A SER SEGUIDA. CUIDADO PARA NÃO SE ATRAPALHAR

NA PRÓXIMA LINHA
VEM O `INT MAIN()` {



```
*trabalhosalete.c - Code::Blocks 20.03
File Edit View Search Project Build Debug Fortran wxSmith Tools Plugins DoxyBlocks Settings Help
trabalhosalete.c X
1 #include <stdio.h>
2
3 int main()
```

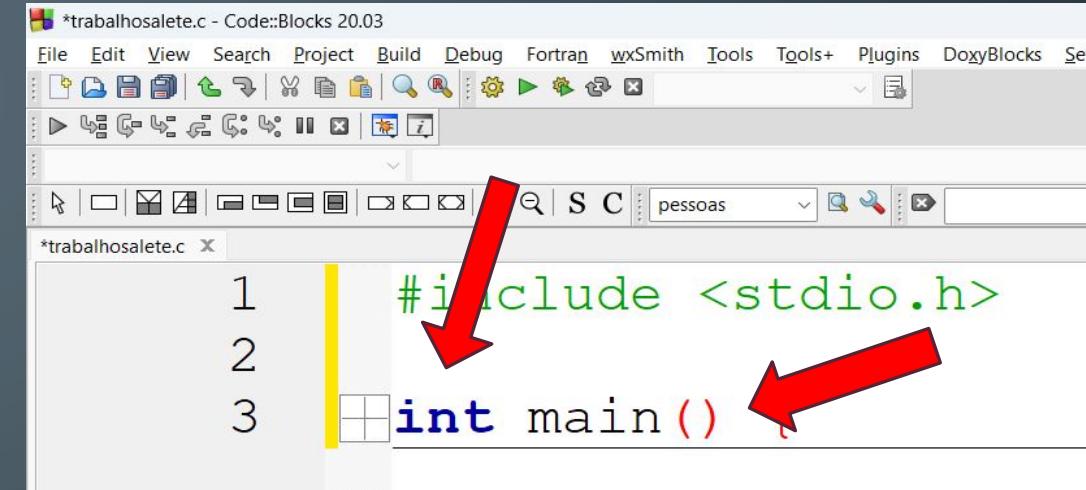
A screenshot of the Code::Blocks IDE interface, showing the continuation of the program from the previous screenshot. The code editor now shows lines 1 and 3. Line 1 is "#include <stdio.h>" with "stdio.h" highlighted in green. Line 3 starts with "int main()" followed by a brace {}, with "int" and "main" highlighted in blue. A red arrow points to the opening brace of the main function.

(INT) TIPO INTEIRO: SERVE PARA DECLARAR, IMPRIMIR E INICIALIZAR TAL TIPO DE DADO.

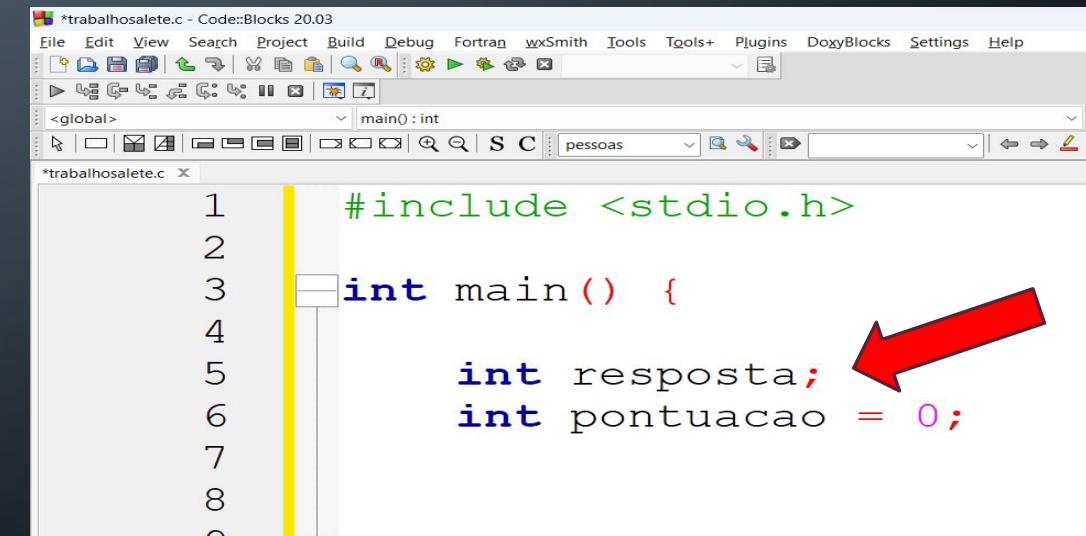
NA IMAGEM DIGITAMOS
INT MAIN() {QUE NESSE
CASO IRIA INICIALIZAR A
FUNÇÃO MAIN().

MAIN() DA EXECUÇÃO DE
UM PROGRAMA EM C. AS
CHAVES MOSTRAM O QUE
SERÁ EXECUTADO.

UTILIZAREMOS O INT PARA
DECLARAR UMA VARIÁVEL.
NESSE CASO UMA COM
VALOR E OUTRA SEM VALOR.



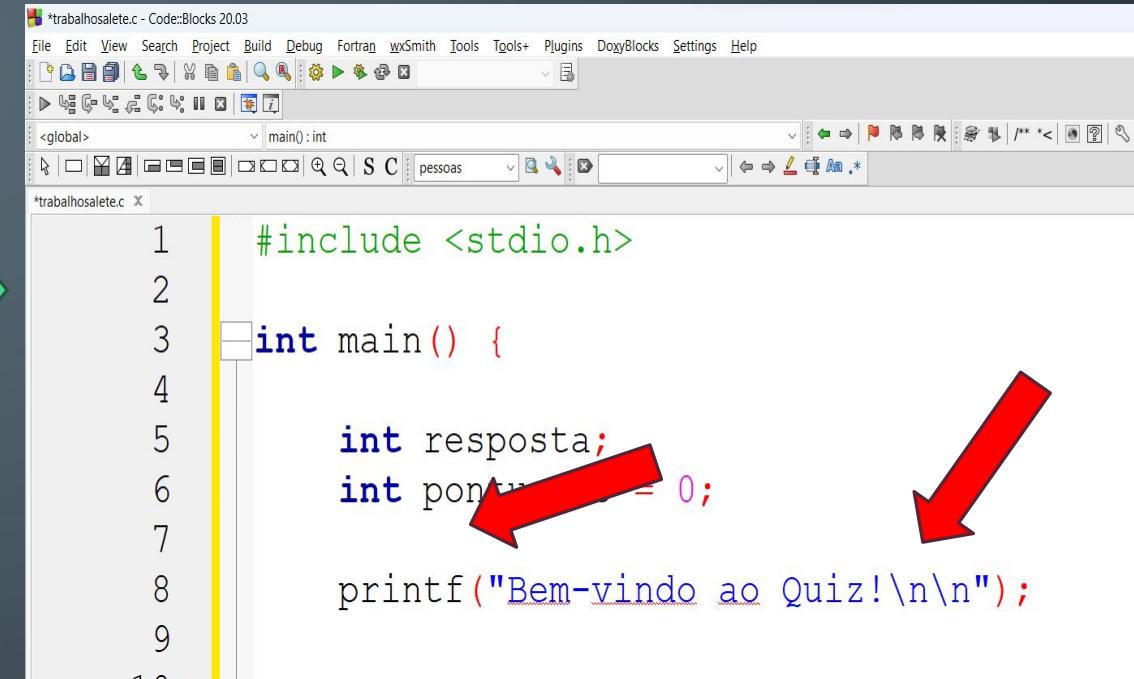
```
*trabalhosalete.c - Code::Blocks 20.03
File Edit View Search Project Build Debug Fortran wxSmith Tools Tools+ Plugins DoxyBlocks Settings
*trabalhosalete.c x
1 #include <stdio.h>
2
3 int main()
```



```
*trabalhosalete.c - Code::Blocks 20.03
File Edit View Search Project Build Debug Fortran wxSmith Tools Tools+ Plugins DoxyBlocks Settings Help
*trabalhosalete.c x
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4
5     int resposta;
6     int pontuacao = 0;
```

APÓS A DECLARAÇÃO, USAREMOS OUTRA FUNÇÃO, O “PRINTF”.

ELA PERMITE APRESENTAR NA TELA OS VALORES DE QUALQUER TIPO DE DADO. PARA TANTO, PRINTF UTILIZA O MECANISMO DE FORMATAÇÃO, QUE PERMITE TRADUZIR A REPRESENTAÇÃO INTERNA DE VARIÁVEIS PARA A REPRESENTAÇÃO ASCII QUE PODE SER APRESENTADA NA TELA.



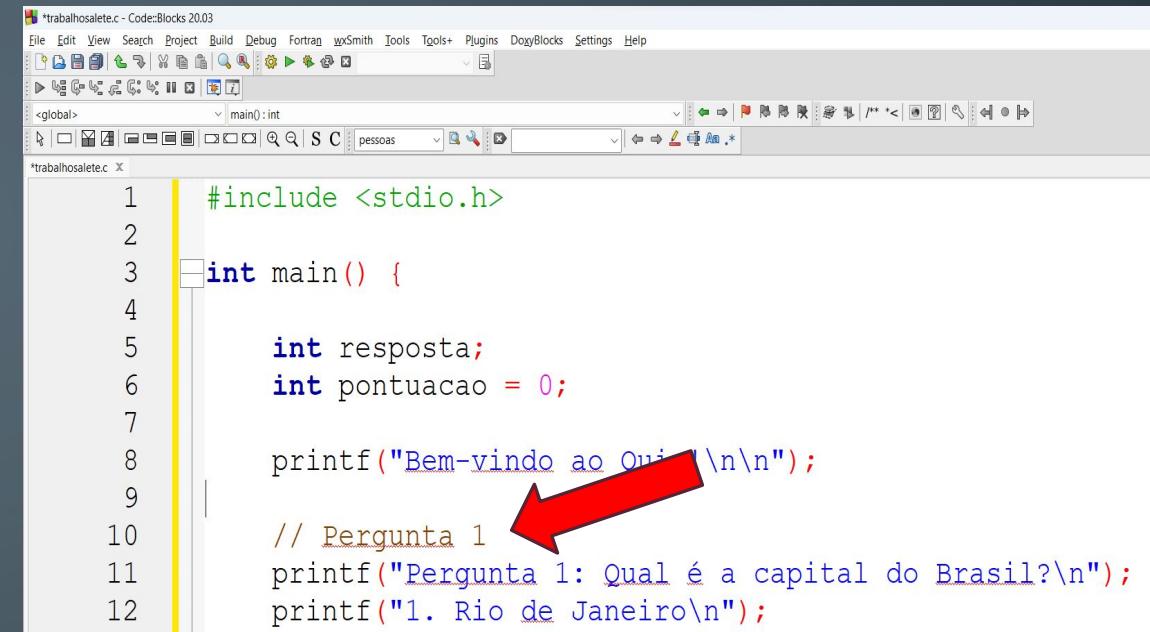
```
*trabalhosalete.c - Code::Blocks 20.03
File Edit View Search Project Build Debug Fortran wxSmith Tools Tools+ Plugins DoxyBlocks Settings Help
|  |  |
| --- | --- |
| global | main(): int |
| pessoas |  |

*trabalhosalete.c X
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4
5     int resposta;
6     int pontuacao = 0;
7
8     printf ("Bem-vindo ao Quiz!\n\n");
9
10}
```

OBS: O “/N” É UMA FUNÇÃO DENTRO DO PRINTF QUE SERVE COMO UM ENTER, PULANDO UMA LINHA. MUITO USADA PARA ORGANIZAÇÃO DO PROGRAMA.

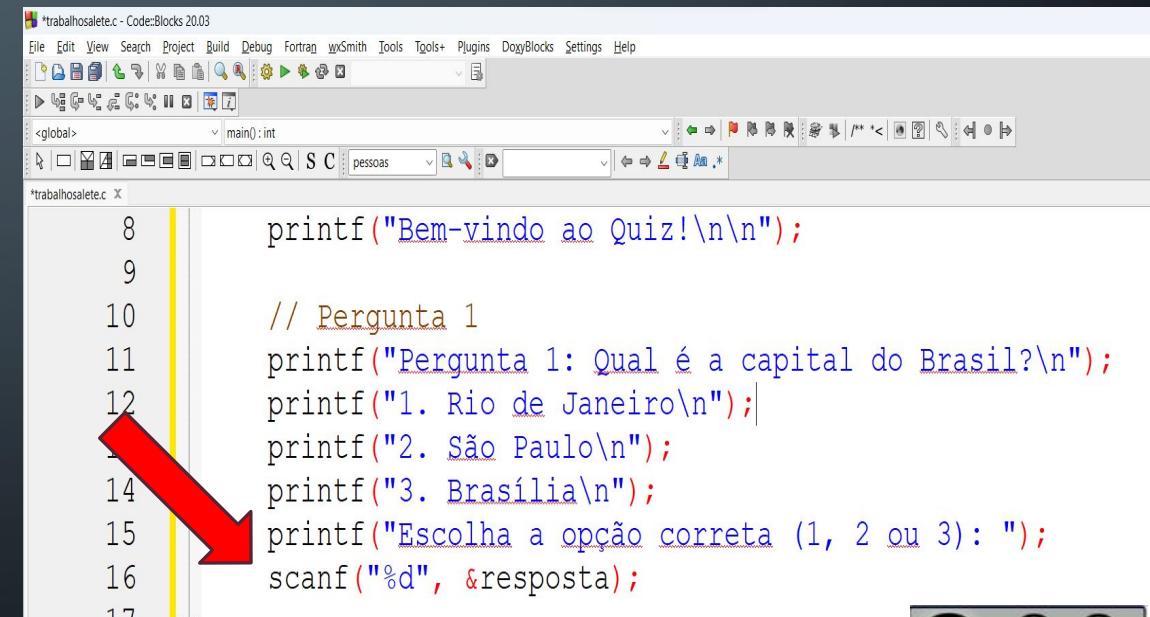
OBS: PARA USAR VOCÊ DEVER ABRIR PARÊNTESES, COLOCAR ASPAS DUPLAS, ESCREVER O TEXTO DESEJADO, FECHAR ASPAS, FECHAR PARÊNTESES E COLOCAR PONTO E VIRGULA. PARA IDENTIFICAR O TÉRMINO DA LINHA ESCRITA

O // EM C, SERVE PARA FAZER UM COMENTÁRIO, ELA MUDA DE COR E NÃO ENTRA DENTRO DO CÓDIGO. MUITO UTILIZADA PARA EXPLICAR O PRÓXIMO PASSO E O QUE ESTA ACONTECENDO NO PROGRAMA.



```
#include <stdio.h>
int main() {
    int resposta;
    int pontuacao = 0;
    printf("Bem-vindo ao Quiz!\n\n");
    // Pergunta 1
    printf("Pergunta 1: Qual é a capital do Brasil?\n");
    printf("1. Rio de Janeiro\n");
```

A FUNÇÃO SCANF LÊ OS CARACTERES DA ENTRADA E COLOCA NA ÁREA DE MEMÓRIA CORRESPONDENTE, OU MELHOR É UTILIZADA PARA LER ALGUM DADO DIGITADO PELO USUÁRIO.

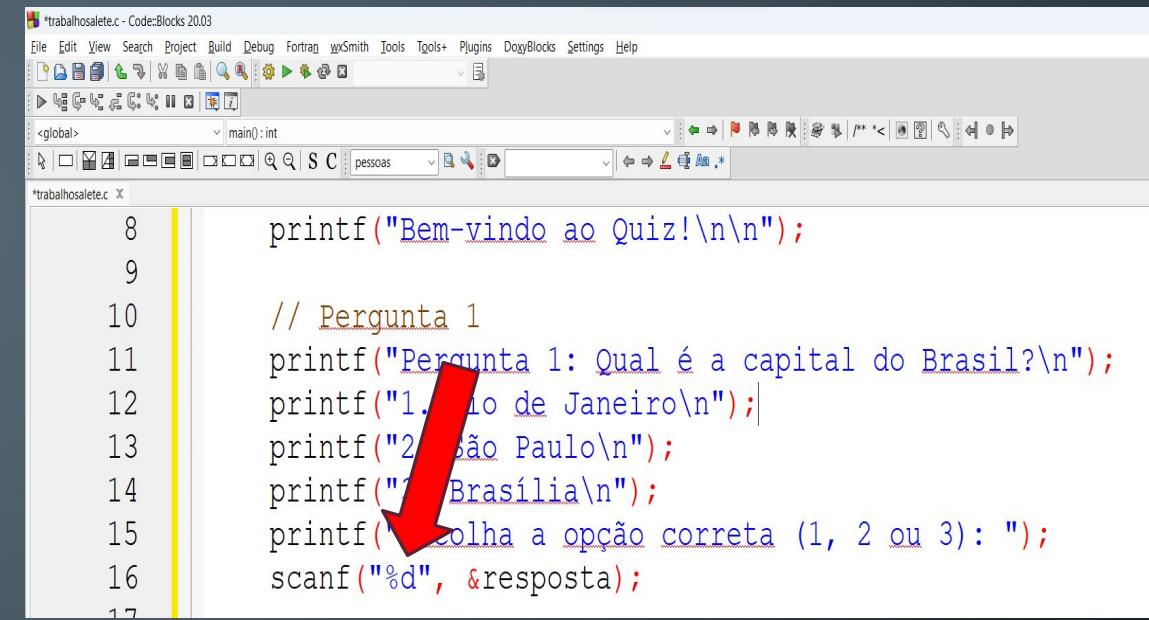


```
printf("Bem-vindo ao Quiz!\n\n");
// Pergunta 1
printf("Pergunta 1: Qual é a capital do Brasil?\n");
printf("1. Rio de Janeiro\n");
printf("2. São Paulo\n");
printf("3. Brasília\n");
printf("Escolha a opção correta (1, 2 ou 3): ");
scanf("%d", &resposta);
```

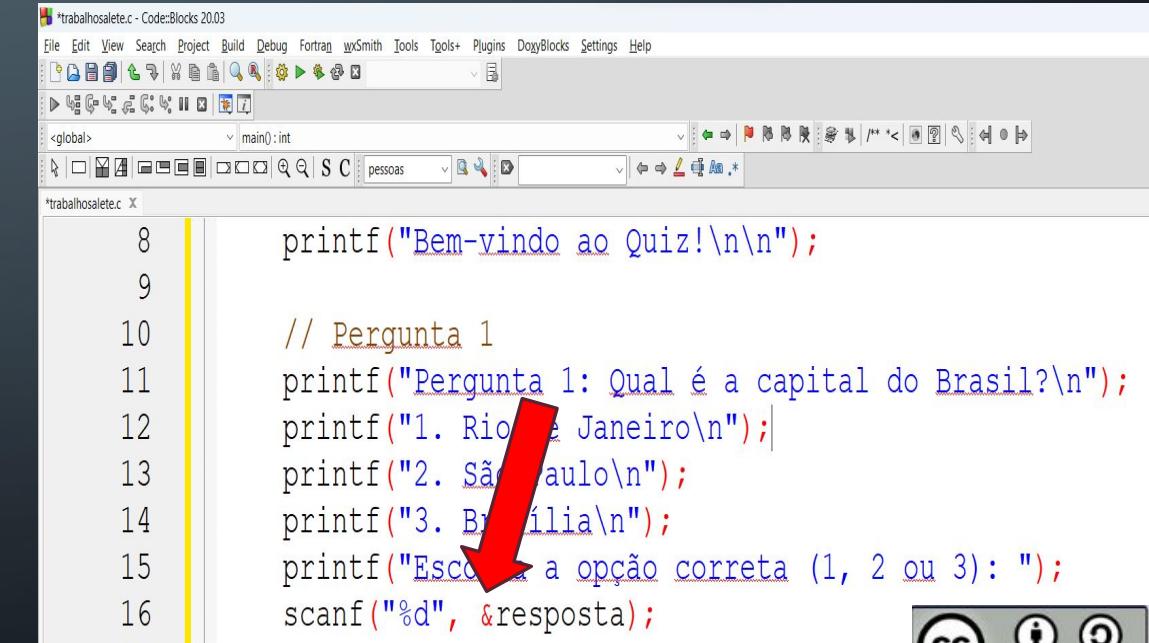
JÁ O %D PERMITE ENTRADA DE UM NÚMERO INTEIRO COM SINAL NO FORMATO DECIMAL.

QUANDO USA-SE O %D O PADRÃO DETERMINA QUE OS CARACTERES QUE SEJAM APENAS DÍGITOS NUMÉRICOS E SÍMBOLOS AGREGADOS, NOTADAMENTE O SINAL DE NEGATIVO.

O & (& COMERCIAL) É UM OPERADOR QUE NOS PERMITE ACESSAR E MODIFICAR UM ENDEREÇO DE MEMÓRIA DE UMA VARIÁVEL.

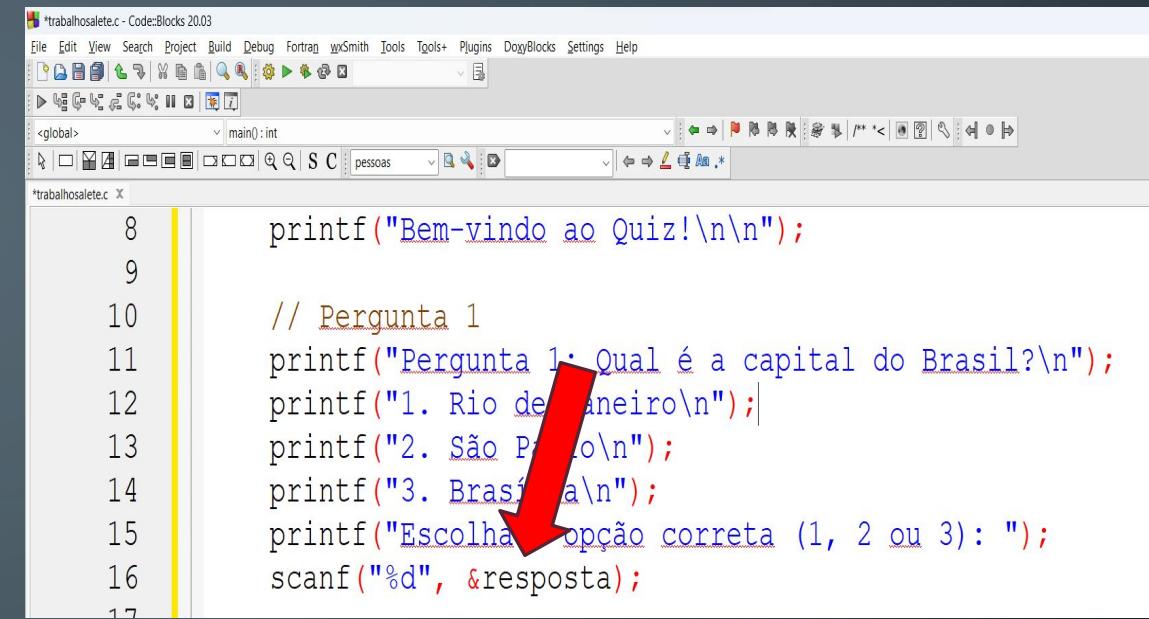


```
*trabalhosalete.c - Code::Blocks 20.03
File Edit View Search Project Build Debug Fortran wxSmith Tools Plugins Doxygen Settings Help
trabalhosalete.c -> main() : int
global pessoas
*trabalhosalete.c x
8     printf("Bem-vindo ao Quiz!\n\n");
9
10    // Pergunta 1
11    printf("Pergunta 1: Qual é a capital do Brasil?\n");
12    printf("1. Rio de Janeiro\n");
13    printf("2. São Paulo\n");
14    printf("3. Brasília\n");
15    printf("Escolha a opção correta (1, 2 ou 3): ");
16    scanf("%d", &resposta);
17
```



```
*trabalhosalete.c - Code::Blocks 20.03
File Edit View Search Project Build Debug Fortran wxSmith Tools Plugins Doxygen Settings Help
trabalhosalete.c -> main() : int
global pessoas
*trabalhosalete.c x
8     printf("Bem-vindo ao Quiz!\n\n");
9
10    // Pergunta 1
11    printf("Pergunta 1: Qual é a capital do Brasil?\n");
12    printf("1. Rio de Janeiro\n");
13    printf("2. São Paulo\n");
14    printf("3. Brasília\n");
15    printf("Escolha a opção correta (1, 2 ou 3): ");
16    scanf("%d", &resposta);
17
```

O RESPOSTA É A VARIÁVEL CRIADA NO COMEÇO COM INT PARA ARMAZENAR A INFORMAÇÃO.



```
*trabalhosalete.c - Code::Blocks 20.03
File Edit View Search Project Build Debug Fortran wxSmith Tools Plugins DozyBlocks Settings Help
|  |  |
| --- | --- |
| global | main(): int |
| pessoas |  |
| * | printf("Bem-vindo ao Quiz!\n\n"); |
| 8 | // Pergunta 1 |
| 9 | printf("Pergunta 1: Qual é a capital do Brasil?\n"); |
| 10 | printf("1. Rio de Janeiro\n"); |
| 11 | printf("2. São Paulo\n"); |
| 12 | printf("3. Brasília\n"); |
| 13 | printf("Escolha sua opção correta (1, 2 ou 3): "); |
| 14 | scanf("%d", &resposta); |
| 15 |  |
| 16 |  |
| 17 |  |

```

RESUMO: PRINTF ESCREVEU UMA PERGUNTA E A PESSOA VAI ESCOLHER UMA DAS ALTERNATIVAS.

O SCANF VAI SERVIR PARA ARMAZENAR UMA INFORMAÇÃO INT DENTRO DA VARIÁVEL.



O RESPOSTA É A
VARIÁVEL CRIADA NO
COMEÇO COM INT
PARA ARMAZENAR A
INFORMAÇÃO.



```
*trabalhosalete.c - Code:Blocks 20.03
File Edit View Search Project Build Debug Fortran wxSmith Tools Plugins Doxygen Settings Help
 main() : int pessoas
*trabalhosalete.c x
8     printf("Bem-vindo ao Quiz!\n\n");
9
10    // Pergunta 1
11    printf("Pergunta 1: Qual é a capital do Brasil?\n");
12    printf("1. Rio de Janeiro\n");
13    printf("2. São Paulo\n");
14    printf("3. Brasília\n");
15    printf("Escolha sua opção correta (1, 2 ou 3): ");
16    scanf("%d", &resposta);
17
```

RESUMO: PRINTF ESCREVEU UMA PERGUNTA E A PESSOA VAI ESCOLHER UMA DAS ALTERNATIVAS.

O SCANF VAI FAZER A FUNÇÃO DE ARMAZENAR UMA INFORMAÇÃO INT DENTRO DA VARIÁVEL.



USANDO O IF:

É CONHECIDO COMO
INSTRUÇÃO DE TOMADA
DE DECISÃO, POIS ELA FAZ
A TOMADA DE DECISÃO
COM BASE EM
DETERMINADA CONDIÇÃO
OU EXPRESSÃO.

LOGO ELE SE O QUE ESTA
DENTRO DOS PARÊNTESES
ATENDE A INFORMAÇÃO
CORRESPONDENTE, ELE
VAI CONTINUAR A LINHA
DE PROGRAMAÇÃO
ABAIXO, CONFORME OS
COCHETES.



The screenshot shows the Code::Blocks IDE interface with the following details:

- Title Bar:** *trabalhosalate.c - Code::Blocks 20.03
- Menu Bar:** File, Edit, View, Search, Project, Build, Debug, Fortran, wxSmith, Tools, Tools+, Plugins, Doxygen, Settings, Help.
- Toolbar:** Includes icons for file operations like Open, Save, Print, and various build and search functions.
- Symbol View:** Shows declarations for `<global>`, `main():int`, and `pessoas`.
- Code Editor:** The file `*trabalhosalate.c` is open. The code is as follows:

```
18
19 // Verifica a resposta da pergunta 1
20 if (resposta == 3) {
21     printf("Resposta correta! Você ganhou 1 ponto.\n");
22     pontuacao++;
23 } else {
24     printf("Resposta incorreta. A resposta correta é 3. Brasília.\n");
25 }
```

A large red arrow points to the first line of the code, specifically highlighting the multi-line comment starting with `//`.



O IGUAL 2X, REFERENCIA
QUE SEJA REALMENTE
IGUAL A OPÇÃO QUE FOR
COLOCADA. NESTE CASO
TEMOS QUE ELA QUER A
RESPOSTA SEJA IGUAL AO
NUMERO 3

ASSIM, O IF REFERENCIA A
RESPOSTA ESCOLHIDA
COM O NUMERO 3, QUE
NA QUESTÃO E A OPÇÃO
CERTA.

APÓS A COMPARAÇÃO
ELE ENVIARÁ NA TELA O
PRINTF COM A
INFORMAÇÃO.



The screenshot shows the Code::Blocks IDE interface with the following details:

- Title Bar:** *trabalhosalate.c - Code::Blocks 20.03
- Menu Bar:** File, Edit, View, Search, Project, Build, Debug, Fortran, wxSmith, Tools, Tools+, Plugins, DoxygenBlocks, Settings, Help.
- Toolbar:** Includes icons for file operations like Open, Save, Print, and various build and edit functions.
- Status Bar:** Shows the current file path: <global> main():int and toolbars for Pessoas and Sobre.
- Code Editor:** The file "trabalhosalate.c" is open. The code is as follows:

```
18 // Verifica a resposta da pergunta 1
19 if (resposta == 3) {
20     printf("Resposta correta! Você ganhou 1 ponto.\n");
21     pontuacao++;
22 } else {
23     printf("Resposta incorreta. A resposta correta é 3. Brasília.\n");
24 }
25 }
```

Two red arrows highlight specific parts of the code: one points to the condition in line 19, and another points to the printf statement in line 21.



A PONTUAÇÃO ++, SIMBOLIZA
QUE A VARIÁVEL RECEBEU
AQUELA INFORMAÇÃO COM
+1, OU SEJA, ANTES ERA 0 E
AGORA PASSA A SER 1. (NA
DUVIDA RETORNE AO SLIDE 07
PARA VISUALIZAR O QUE FOI
CRIADO.

O ELSE: MAIS CONHECIDO COM “SE NÃO” ESSE É A NEGATIVA DO IF, CASO A INFORMAÇÃO NÃO BATA COM A PARTE DETERMINADA DO IF, ELE QUE SERÁ ACIONADA PARA REPASSAR A INFORMAÇÃO OU ALGO QUE ESTEJA PRE-DETERMINADO POR ELE.

The screenshot shows the Code::Blocks IDE interface with the file `*trabalhosalete.c` open. The code is as follows:

```
18
19 // Verifica a resposta da pergunta 1
20 if (resposta == 3) {
21     printf("Resposta correta! Você ganhou 1 ponto.\n");
22     pontuacao++; ←
23 } else {
24     printf("Resposta incorreta. A resposta correta é 3. Brasília.\n");
25 }
```

Two red arrows point to the opening brace of the `if` statement at line 20 and the closing brace of the `else` block at line 25, likely indicating errors or areas of interest.

VAMOS LÁ.

ATÉ AQUI FOI INFORMADO QUE PRECISAMOS USAR A BIBLIOTECA <STDIO.H> QUE UM PADRÃO UTILIZADO PELA LINGUAGEM EM C.

VIMOS TAMBÉM O INT QUE SERVE PARA CRIAR UMA VARIÁVEL OU INICIAR UMA FUNÇÃO .

VIMOS O MAIN() QUE É UMA FUNÇÃO DE INICIALIZAÇÃO PADRÃO NO C.

APRENDEMOS A USAR O PRINTF, QUE TRANSCREVE NA TELA AS INFORMAÇÕES DENTRO DE ASPAS.

VIMOS O SCANF QUE FAZ O CAMINHO DA GRAVAÇÃO DA INFORMAÇÃO RECEBIDA.

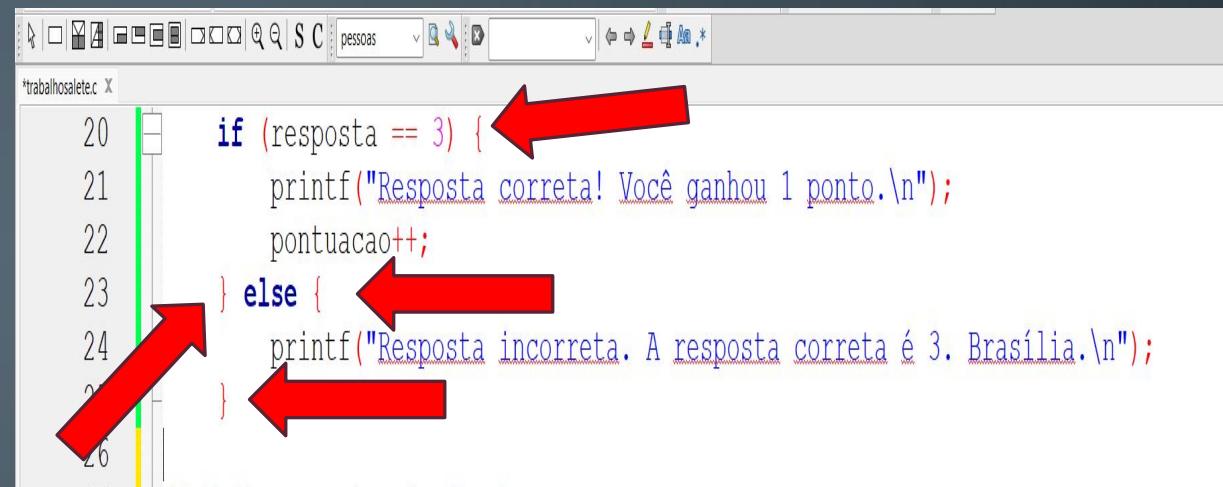
VIMOS O IF E ELSE, QUE SÃO FUNÇÕES QUE DETERMINA A AÇÃO DE UMA VARIÁVEL, CONHECIDOS COM SE OU SE NÃO.

UFFA! MAS CALMA QUE AINDA TEM MAIS, SE CASO ESTEJA COM DUVIDAS RETORNE OS SLIDES. CASO TENHA ALGO PARA ACRESCENTAR SEJA BEM VINDO, LEMBRE-SE ESSE TRABALHO É UM REA E PODE SER MODIFICADO.

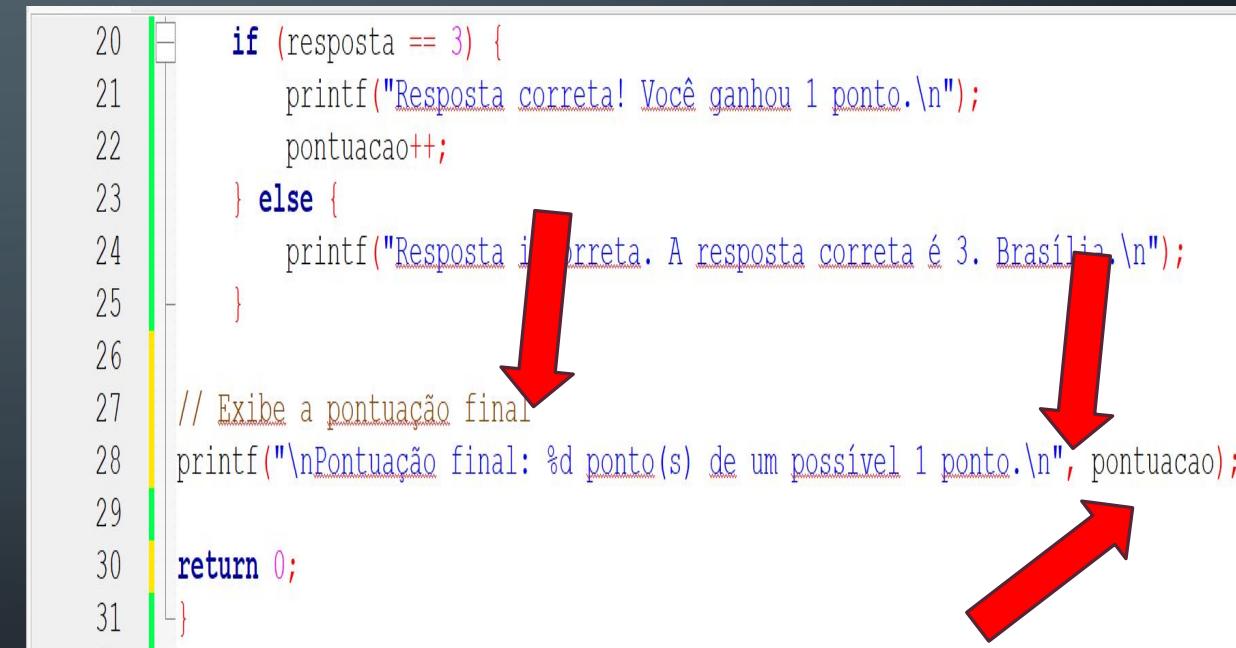
OBS: LEMBRE-SE QUE SEMPRE
QUE ABRIR UM IF E UM ELSE,
VOCÊ DEVE ABRIR CHAVES E
FECHAR CHAVES

NA FINALIZAÇÃO DO QUIZ,
VAMOS IMPRIMIR O RESULTADO.
PARA ISSO COLOCAMOS O
PRINTF COM UMA FUNÇÃO
IMPORTANTE DENTRO, O “%D”,
QUE IRA TRAZER A INFORMAÇÃO
DE DENTRO DA VARIÁVEL.

PARA QUE ISSO ACONTEÇA
VOCÊ DEVERÁ INFORMAR APÓS
AS ASPAS UMA VIRGULA E
POSTERIORMENTE A VARIÁVEL
QUE VOCÊ QUER RETIRAR A
INFORMAÇÃO DE DENTRO.

```
*trabalhosselet.c X
20 if (resposta == 3) {
21     printf("Resposta correta! Você ganhou 1 ponto.\n");
22     pontuacao++;
23 } else {
24     printf("Resposta incorreta. A resposta correta é 3. Brasília.\n");
25 }
```



```
20 if (resposta == 3) {
21     printf("Resposta correta! Você ganhou 1 ponto.\n");
22     pontuacao++;
23 } else {
24     printf("Resposta incorreta. A resposta correta é 3. Brasília.\n");
25 }
26
27 // Exibe a pontuação final
28 printf("\nPontuação final: %d ponto(s) de um possível 1 ponto.\n", pontuacao);
29
30 return 0;
31 }
```

O RETURN 0, É UMA FUNÇÃO QUE IDENTIFICA SE O PROGRAMA CONCLUIU O QUE FOI PEDIDO. CASO NÃO ELE APRESENTARÁ UM ERRO.

LEMBRANDO DE FECHAR AS CHAVES QUE FORMA ABERTAS NO INICIO DO PROGRAMA COM INT MAIN(), OU SEJA, TUDO ESTA DENTRO DE INT MAIN().



```
20 if (resposta == 3) {  
21     printf("Resposta correta! Você ganhou 1 ponto.\n");  
22     pontuacao++;  
23 } else {  
24     printf("Resposta incorreta. A resposta correta é 3. Brasília.\n");  
25 }  
26 // Exibe a pontuação final  
27 printf("\nPontuação final: %d ponto(s) de um possível 1 ponto.\n", pontuacao);  
28  
29 return 0;  
30 }  
31 }
```



AQUI ESTA O PROGRAMA COMPLETO EXPLICADO PASSO A PASSO DE SUA CONSTRUÇÃO.

```
1  #include <stdio.h>
2
3  int main() {
4
5      int resposta;
6      int pontuacao = 0;
7
8      printf("Bem-vindo ao Quiz!\n\n");
9
10     // Pergunta 1
11     printf("Pergunta 1: Qual é a capital do Brasil?\n");
12     printf("1. Rio de Janeiro\n");
13     printf("2. São Paulo\n");
14     printf("3. Brasília\n");
15     printf("Escolha a opção correta (1, 2 ou 3): ");
16     scanf("%d", &resposta);
17
18
19     // Verifica a resposta da pergunta 1
20     if (resposta == 3) {
21         printf("Resposta correta! Você ganhou 1 ponto.\n");
22         pontuacao++;
23     } else {
24         printf("Resposta incorreta. A resposta correta é 3. Brasília.\n");
25     }
26
27     // Exibe a pontuação final
28     printf("\nPontuação final: %d ponto(s) de um possível 1 ponto.\n", pontuacao);
29
30     return 0;
31 }
```

CASO VOCÊ QUEIRA UTILIZA-LO ESTARÁ NO FINAL DESTE REA.

VOCE PODERÁ CRIAR MAIS OPÇÕES DE PERGUNTAS E INTERAGIR COM OS SEUS COLEGAS DE SALA DE AULA OU ATÉ MESMO EM CASA.

```
1  #include <stdio.h>
2
3  int main() {
4
5      int resposta;
6      int pontuacao = 0;
7
8      printf("Bem-vindo ao Quiz!\n\n");
9
10     // Pergunta 1
11     printf("Pergunta 1: Qual é a capital do Brasil?\n");
12     printf("1. Rio de Janeiro\n");
13     printf("2. São Paulo\n");
14     printf("3. Brasília\n");
15     printf("Escolha a opção correta (1, 2 ou 3): ");
16     scanf("%d", &resposta);
17
18
19     // Verifica a resposta da pergunta 1
20     if (resposta == 3) {
21         printf("Resposta correta! Você ganhou 1 ponto.\n");
22         pontuacao++;
23     } else {
24         printf("Resposta incorreta. A resposta correta é 3. Brasília.\n");
25     }
26
27     // Exibe a pontuação final
28     printf("\nPontuação final: %d ponto(s) de um possível 1 ponto.\n", pontuacao);
29
30     return 0;
31 }
```

BASTA APENAS CRIAR MAIS VARIÁVEIS CONFORME A QUANTIDADE DE PERGUNTAS E COLOCAR AS REPOSTAS E SOMAR O QUANTITATIVO NO FINAL.

EXEMPLO DE UM QUIZ COM 3 PERGUNTAS, MAS VOCÊ PODE FAZER DE 50 OU 100.

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int resposta1, resposta2, resposta3;
    int pontuacao = 0;

    printf("Bem-vindo ao Quiz!\n\n");

    // Pergunta 1
    printf("Pergunta 1: Qual é a capital do Brasil?\n");
    printf("1. Rio de Janeiro\n");
    printf("2. São Paulo\n");
    printf("3. Brasília\n");
    printf("Escolha a opção correta (1, 2 ou 3): ");
    scanf("%d", &resposta1);
    // Verifica a resposta da pergunta 1
    if (resposta1 == 3) {
        printf("Resposta correta! Você ganhou 1 ponto.\n");
        pontuacao++;
    } else {
        printf("Resposta incorreta. A resposta correta é 3. Brasília.\n\n");
    }
}
```

```
b.c x
}
// Pergunta 2
printf("Pergunta 2: o que é um REA?\n");
printf("1. Recurso Educacional Aberto?\n");
printf("2. Recurso de Ensino Aereo?\n");
printf("3. Resumo de Ensino Avançado?\n");
printf("Escolha a opção correta (1, 2 ou 3): ");
scanf("%d", &resposta2);

// Verifica a resposta da pergunta 2
if (resposta2 == 1) {
    printf("Resposta correta! Você ganhou 1 ponto.\n");
    pontuacao++;
} else {
    printf("Resposta incorreta. A resposta correta é 1. Recurso Educacional Aberto.\n\n");
}
```

EXEMPLO DE UM QUIZ COM 3 PERGUNTAS, MAS VOCÊ PODE FAZER DE 50 OU 100.

```
// Pergunta 3
printf("Pergunta 3: Para que serve as {}?\n");
printf("1. Para separar o programa?\n");
printf("2. para indentificar e executar o que tem dentro de uma função?\n");
printf("3. Para separar as linhas no programa?\n");
printf("Escolha a opção correta (1, 2 ou 3): ");
scanf("%d", &resposta3);

// Verifica a resposta da pergunta 3
if (resposta3 == 2) {
    printf("Resposta correta! Você ganhou 1 ponto.\n");
    pontuacao++;
} else {
    printf("Resposta incorreta. A resposta correta é 3. para indentificar e executar o que tem dentro de uma função.\n\n");
}

// Exibe a pontuação final
printf("\nPontuação final: %d ponto(s) de um possível 3 ponto.\n", pontuacao);

return 0;
}
```

ESSE EXEMPLO FOI FEITO E TESTADO, PEÇO PARA QUE VOCÊ CRIE E NÃO COPIE.
POIS NA PROGRAMAÇÃO É FAZENDO QUE SE APRENDE.

VOU DEIXAR O MODELO DE 1 PERGUNTA PARA QUE SEJA USADO E EXPLORADO DA MELHOR FORMA POSSÍVEL.

PROGRAMA DO QUIZ

```
#INCLUDE <STDIO.H>

INT MAIN() {
    INT RESPOSTA;
    INT PONTUACAO = 0;

    PRINTF("BEM-VINDO AO QUIZ!\n\n");

    // PERGUNTA 1
    PRINTF("PERGUNTA 1: QUAL É A CAPITAL DO BRASIL?\n");
    PRINTF("1. RIO DE JANEIRO\n");
    PRINTF("2. SÃO PAULO\n");
    PRINTF("3. BRASÍLIA\n");
    PRINTF("ESCOLHA A OPÇÃO CORRETA (1, 2 OU 3): ");
    SCANF("%D", &RESPOSTA);
}
```



IFMA – MONTE CASTELO



INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

PROFESSORA E ORIENTADORA: SALETE FARIA

AUTORES: DYOGO CESAR, LUÍS ANDRÉ TAVARES DA SILVA e WESLEY VERSART



REFERÊNCIAS:

// HTTPS://WWW.INF.UFPR.BR/ROBERTO/CI067/17_MAIN.HTML
//#INCLUDE - DOCUMENTAÇÃO DE REFERÊNCIA DO ARDUINO
// HTTPS://WWW.CPROGRESSIVO.NET/2012/12/O-TIPO-INTEIROINT-NA-LINGUAGEM-C.HTML
//HTTPS://WWW.DCA.FEE.UNICAMP.BR/CURSOS/EA876/APOSTILA/HTML/NODE131.HTML
//HTTPS://HOME PAGES.DCC. UFMG.BR/~RODOLFO/AEDSI-2-10/PRINTF_SCANF/PRINTFSCANF.HTML#:~:TEXT=A%20FUN%C3%A7%C3%A3O%20SCANF%20L%C3%AA%20OS,INDICA%C3%A7%C3%A3O%20DE%20FIM%20DE%20ARQUIVO.
//HTTPS://WWW.RESPONDEAI.COM.BR/CONTEUDO/PROGRAMACAO/C/FUNCOES-SCANF-E
PRINTF/1929#:~:TEXT=A%20FUN%C3%A7%C3%A3O%20SCANF%20%C3%A9 UTILIZADA,SER%C3%A1%20ARMAZENADO%20EM%20UMA%20VARI%C3%A1VEL.
//HTTPS://PT.STACKOVERFLOW.COM/QUESTIONS/152399/DIFEREN%C3%A7A-ENTRE-I-E-D
///HTTPS://PT.STACKOVERFLOW.COM/QUESTIONS/125793/QUAL-O-SIGNIFICADO-DO-OPERADOR-E-COMERCIAL-NA-LINGUAGEM#:~:TEXT=PORTANTO%20CONCLUI%20QUE%20%26,DE%20MEM%C3%B3RIA%20DE%20UMA%20VARI%C3%A1VEL.
// HTTPS://WWW.FREECODECAMP.ORG/PORTUGUESE/NEWS/INSTRUÇÕES-IF-ELSE-EM-C-EXPLICADAS/