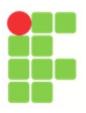


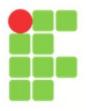
Profa. Raquel M. Barbosa

(raq.mbarbosa@gmail.com)



- Cada variável representa uma ou mais posições de memória onde um determinado dado encontra-se armazenado.
 - Quando desejamos acessá-lo precisamos saber somente qual a variável que o contém, e não mais seu endereço de memória.





- Atributos de uma variável
 - Basicamente, uma variável possui três atributos:
 - um *nome;*
 - um tipo de dado;
 - e o dado por ela armazenado.
- Nome de variável:
 - Toda variável possui um nome que tem a função de diferenciá-la das demais.

- Regras para nomes de variáveis
 - Deve necessariamente começar com uma letra ou um sublinhado (_);
 - Não deve conter nenhum símbolo especial, exceto o sublinhado;
 - Após o primeiro caractere podem ser empregados dígitos numéricos (0 - 9);
 - Não pode haver espaços em branco entre os caracteres;
 - Devem ser evitadas letras com acentuação (Ex:á,à,ã,â) e o cedilha (ç).



Permitido

- nome
- aluno1
- minha_variavel
- sexo
- variavel_bem_grande
- _ variavel_privada
- _ variavel_magica

Não - Permitido

- 1aluno
- minha variavel
- \$variavel
- Aluno#1
- 2^a nota



- Nomes de variáveis relacionados às funções que serão exercidas pelas mesmas dentro de um programa.
- Identificar uma variável que armazene o valor da devolução do imposto de renda do ano base de 2018.
 - Qual desses identificadores seria o mais adequado?
 - IR DevIR DevIR18
 - Devolucao_do_Imposto_de_Renda_de_2018



Tipo de Dado

- Outro atributo característico de uma variável é o tipo de dado que ela pode armazenar.
- Este atributo define a natureza das informações contidas na variável.
 - Números (12, -345)
 - Caracteres, palavras, frases ('a', "Olá", "Bom dia!");
 - Valores lógicos (true, false)



Constantes

- Assim como as variáveis, representam simbolicamente endereços de memória.
- Entretanto, ao contrário de uma variável, o valor armazenado em uma constante não pode mudar durante o processamento de um programa.



Expressões Matemáticas e Lógicas

Profa. Raquel M. Barbosa

(raq.mbarbosa@gmail.com)

Expressões Aritméticas

- São aquelas cujos operadores são constantes ou variáveis do tipo numérico
- Exemplos
 - -A+B
 - -X-Y
 - 2 * NOTA
 - TOTAL / N
 - -A+B+C



Expressões Aritméticas

- Restrições:
 - Não omitir o sinal da multiplicação
 - Prioridades:
 - Potenciação, radiciação
 - Multiplicação e divisão
 - Adição e Subtração
 - Usa-se parênteses para quebrar as prioridades definidas
 - Não é permitido o uso de colchetes e chaves.

Expressões Aritméticas

- Restrições:
 - Não omitir o sinal da multiplicação
 - Prioridades:
 - Potenciação, radiciação
 - Multiplicação e divisão
 - Adição e Subtração
 - Usa-se parênteses para quebrar as prioridades definidas
 - Não é permitido o uso de colchetes e chaves.

$$A - B * (C + D / (E - 1) - F) + G$$

 Escreva o valor que será atribuído a cada uma das variáveis

$$a = 3 + 4 * 5$$
 $f = 3 + 16 / 2 + 5$
 $b = 8 / 4 + 2 * 3$ $g = 24 / 4 - 2$
 $c = 2 * (10 - 3 * 3) - 1$ $h = 11 % 4 + 9 / 3$
 $d = 5 * (3 + (2 + 3)) / 2 + 1$ $i = 24 / 4 / 2$
 $e = (1 + 12 / ((7 + 2) / 3) + 6 + 2)$

Exercício

 Escreva o valor que será atribuído a cada uma das variáveis

$$a = 3 + 4 * 5 23$$
 $f = 3 + 16 / 2 + 5 16$
 $b = 8 / 4 + 2 * 3 8$ $g = 24 / 4 - 2 4$
 $c = 2 * (10 - 3 * 3) - 1 1$ $h = 11 % 4 + 9 / 3 3$
 $d = 5 * (3 + (2 + 3)) / 2 + 1 21$ $i = 24 / 4 / 2 3$
 $e = (1 + 12 / ((7 + 2) / 3) + 6 + 2) 13$



 As expressões lógicas são aquelas cujo resultado da avaliação é um valor lógico (V ou F).

- Utilizaremos dois tipos de operadores novos em expressões lógicas:
 - operadores relacionais
 - operadores lógicos.



Operadores Relacionais

Igual a	==
Diferente de	!=
Maior que	>
Menor que	<
Maior ou igual	>=
Menor ou igual	<=



Operadores Lógicos

Р	Q	Não P	P e Q	P ou Q
V	V	F	V	F
V	F	F	F	V
F	V	V	F	V
F	F	V	F	V

- Considere as seguintes variáveis e seus valores:
 - A = 1, B = 4.5, C = 8, nome = "Ana", cor = "branco" eteste = V

Determine o resultado obtido a partir das seguintes avaliações lógicas

- 1. A == 1 && teste
- 2. nome == "João" || cor != "branco"
- 3. !teste | | b/2 == 2
- 4. C < 10 | teste && cor == "preto"
- 5. teste &&! teste