

LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

Professor: MSc. Amadeu Anderlin Neto amadeu.neto@ifam.edu.br

- oC suporta dois tipos:
 - if
 - switch

• Estrutura do if:

```
if (condição) {
    //comandos;
}
```

```
if (condição) {
    //comandos;
}
else {
    //comandos;
}
```

oifs aninhados:

- Comando if que é objeto de outro if ou else
- Comando else sempre se refere ao if mais próximo

```
if (i) {
   if (j) {
     comando 1;
   if (k) {
     comando 2; /* este if */
   } else {
     comando 3; /* está associado a este else /*
else {
   comando 4; /* associado ao if(i) */
```

• Escada if-else-if:

```
if (condição) {
   comando;
} else if (condição) {
   comando;
} else if (condição) {
   comando;
} else {
   comando;
```

EXERCÍCIO DE FIXAÇÃO

- Leia dois números inteiros. Informe qual é maior. Em caso de igualdade, apresente a seguinte mensagem: "Números iguais".
- Criar um algoritmo que leia dois números e imprima o quadrado do menor número e a raiz quadrada do maior número. Para números iguais, imprima a seguinte mensagem "São Iguais".

- Operador?
 - Operador ternário

```
Exp1 ? Exp2 : Exp3;
```

- Onde Exp1, Exp2 e Exp3 são expressões
- Exemplo:

Se expressão for verdadeira

$$x = 10;$$

 $y = x > 9 ? 100 : 200;$

Se expressão for falsa

Operador?

• Substituição do if-else

```
#include<stdio.h>
int main () {
    int num;
    printf("Digite um numero: \n");
    scanf("%d", &num);
    /* imprime a mensagem apropriada */
    num ? printf("Diferente de 0") : printf("Numero eh 0");
}
```



LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

Professor: MSc. Amadeu Anderlin Neto amadeu.neto@ifam.edu.br