






Condicionais



Em Portugal, as condicionais são estruturas de controle utilizadas em programação para tomar decisões com base em condições específicas. Elas permitem que um programa execute diferentes ações com base no resultado de uma avaliação lógica.



se (if) ~~if~~

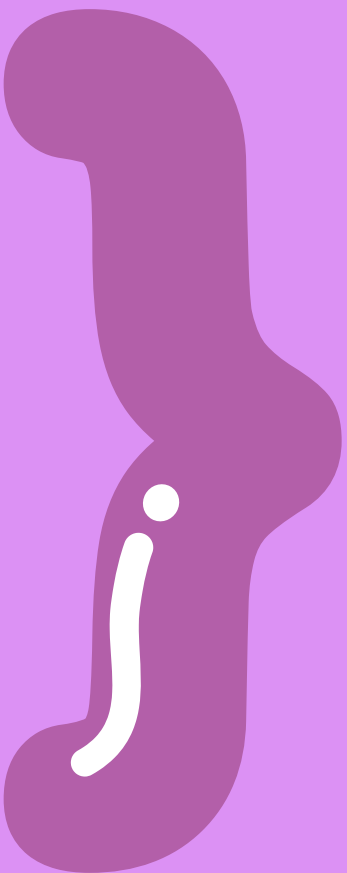
É a estrutura básica que permite que um bloco de código seja executado se uma condição for verdadeira.

```
✓ programa {  
    inteiro idade  
  
    funcao inicio() {  
        escreva("Digite sua idade: ")  
        leia(idade)  
  
        se (idade >= 18)  
            escreva("Você é maior de idade.")  
    }  
}
```

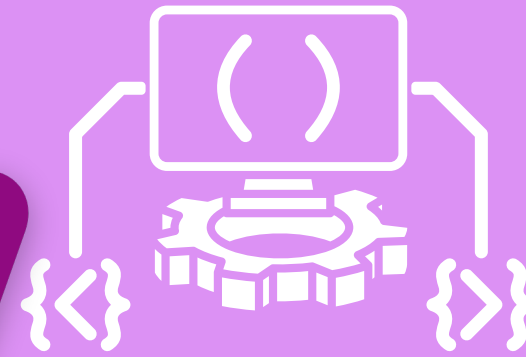
```
Digite sua idade: 18  
Você é maior de idade.  
Programa finalizado. Tempo de execução: 2311 milissegundos
```



Opcionalmente, pode ser utilizado junto com a estrutura "se" para especificar um bloco de código a ser executado se a condição não for verdadeira.



então (then)*




O "então" é uma palavra-chave utilizada em muitas linguagens de programação para indicar o início de um bloco de código que será executado se a condição especificada em uma estrutura condicional (como o "se") for verdadeira. Em Portugal, é comumente utilizado em conjunto com a estrutura "se".

```
programa
{
    inteiro resultado

    funcao inicio()
    {
        resultado=5 + 3
        escreva("Resultado da adição: ", resultado)
    }
}
```

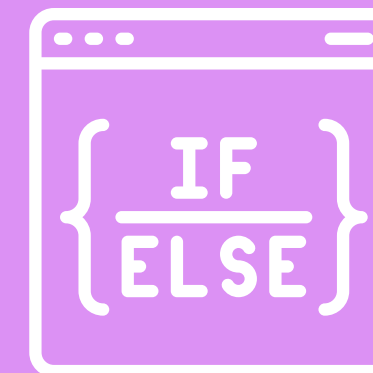
***utilizado no Visualg**

> _ Console

 Mensagens

Resultado da adição: 8
Programa finalizado. Tempo de execução: 25 milissegundos

se...senao (if...else)

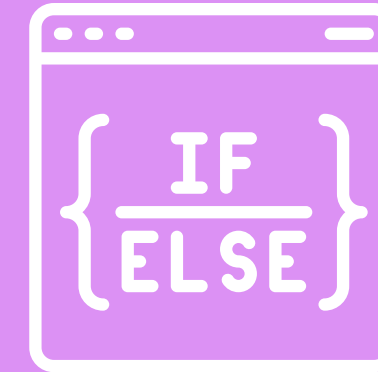


É a estrutura básica que permite que um bloco de código seja executado se uma condição for verdadeira.

```
programa {  
    inteiro idade  
  
    funcao inicio() {  
        escreva("Digite sua idade: ")  
        leia(idade)  
  
        se (idade >= 18)  
            escreva("Você é maior de idade.")  
        senao  
            escreva("Você é menor de idade.")  
    }  
}
```

Digite sua idade: 18
Você é maior de idade.
Programa finalizado. Tempo de execução: 2311 milissegundos

se...senão (if...else)



se (condição) // bloco de código a ser executado se a
condição for verdadeira **senão** // bloco de código a ser
executado se a condição não for verdadeira

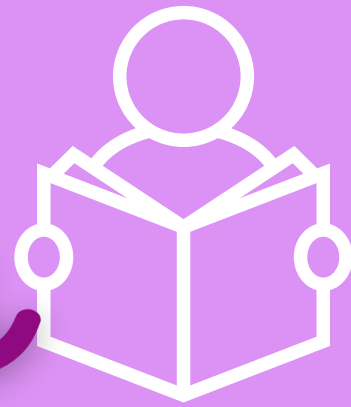
senão se (else if)

É utilizada quando há a necessidade de verificar múltiplas condições em sequência, em vez de apenas duas (verdadeira ou falsa), como na estrutura "se...senão". Ela permite adicionar condições intermediárias entre a primeira condição e o "senão" final.

```
programa {  
  real nota  
  
  funcao inicio() {  
    escreva("Digite sua nota: ")  
    leia(nota)  
  
    se (nota >= 9.0)  
      escreva("Você tirou nota A.")  
    senao se (nota >= 7.0)  
      escreva("Você tirou nota B.")  
    senao se (nota >= 5.0)  
      escreva("Você tirou nota C.")  
    senao  
      escreva("Você tirou nota D.")  
  }  
}
```

Digite sua nota: 10
Você tirou nota A.
Programa finalizado. Tempo de execução: 4527 milissegundos

exemplos



```
Digite um número: 0
O número é igual a zero.
Programa finalizado. Tempo de execução: 1113 milissegundos
```

```
programa {
  real numero

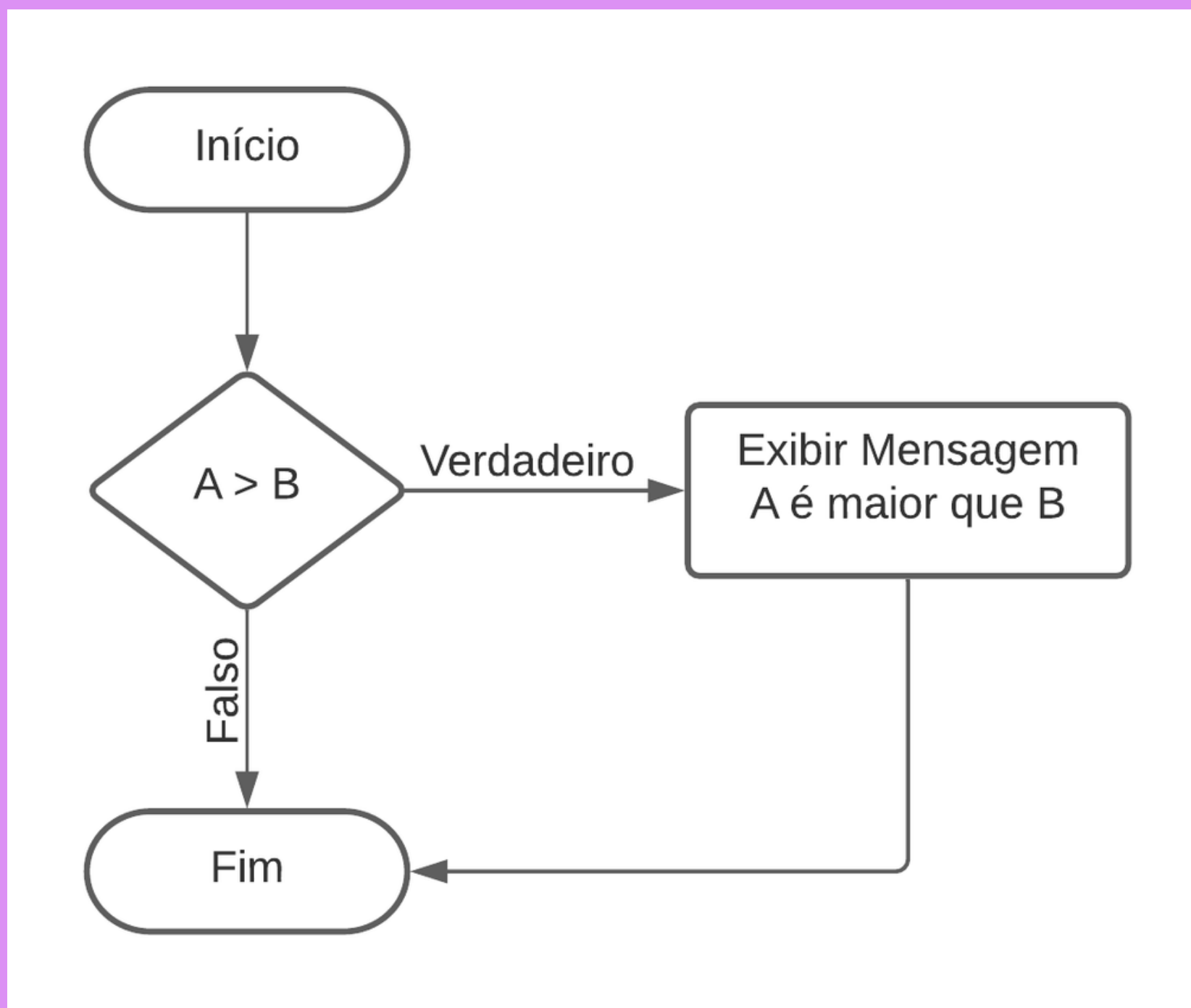
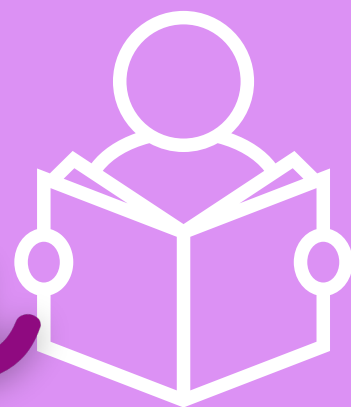
  funcao inicio() {
    escreva("Digite um número: ")
    leia(numero)

    se (numero > 0)
      escreva("O número é positivo.")
    senao se (numero < 0)
      escreva("O número é negativo.")
    senao
      escreva("O número é igual a zero.")
  }
}
```

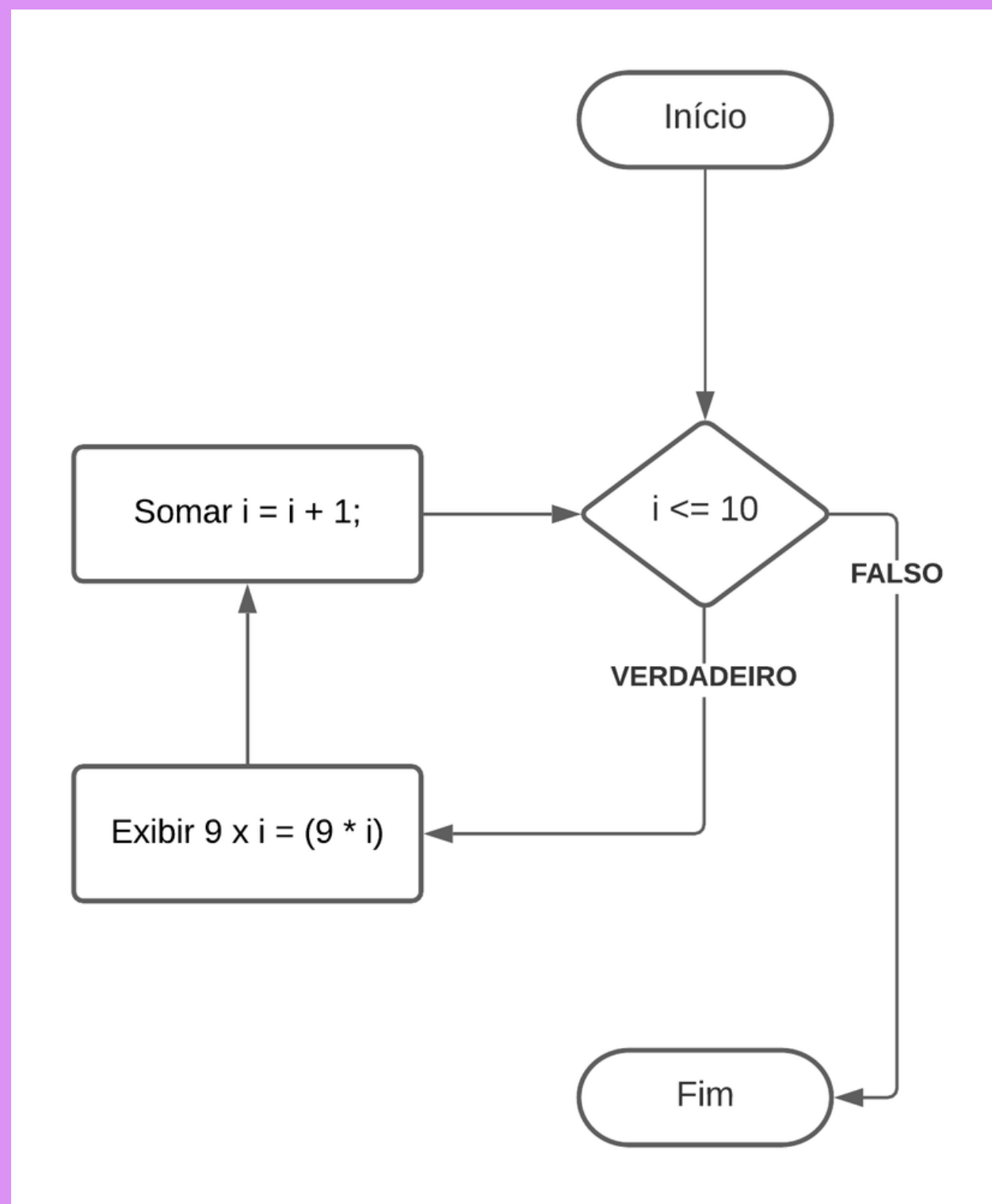
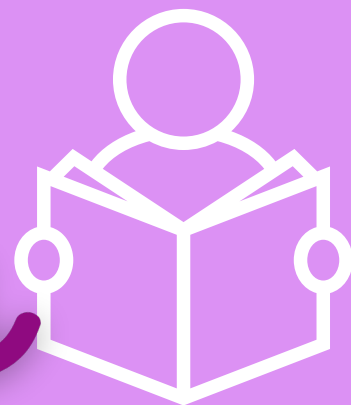
```
Digite um número: 10
O número é positivo.
Programa finalizado. Tempo de execução: 4688 milissegundos
```

```
Digite um número: -5
O número é negativo.
Programa finalizado. Tempo de execução: 1522 milissegundos
```

exemplos



exemplos



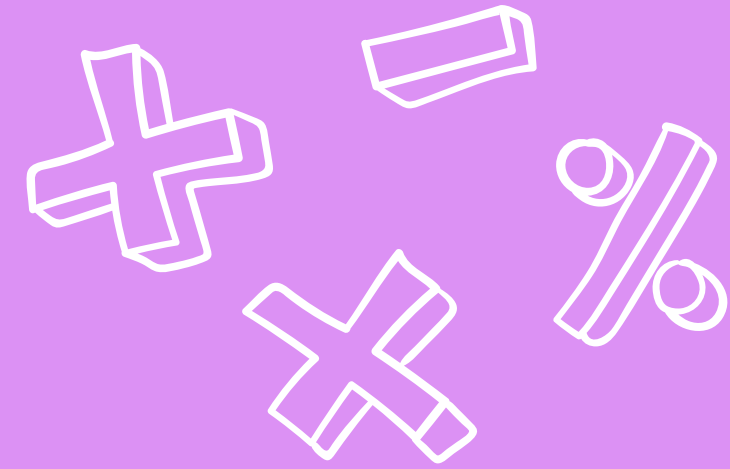


ATIVIDADES






Condicionalis

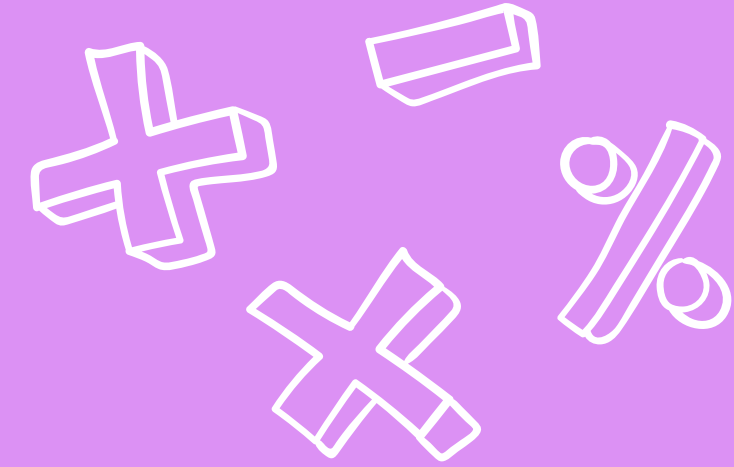



Escreva um “programa” no Portugol Studio de acordo com cada enunciado. Após concluir, postar os prints das telas no “Teams”, na tarefa aberta pela professora.





Condicionalis



1. Escreva um algoritmo que solicite ao usuário um número e verifique se ele é positivo, negativo ou igual a zero.
 2. Crie um programa que determine se um ano fornecido pelo usuário é bissexto ou não.
 3. Desenvolva um algoritmo que peça ao usuário três números e imprima o maior deles.
 4. Faça um programa que solicite o nome e a idade do usuário e, em seguida, determine se ele é criança, adolescente, adulto ou idoso.
 5. Escreva um algoritmo que leia três números e os imprima em ordem crescente.
- 

vem mais



por aí