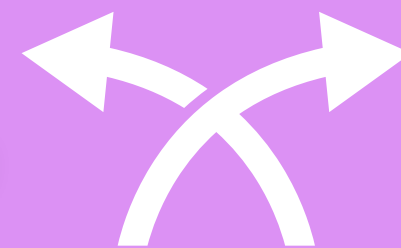


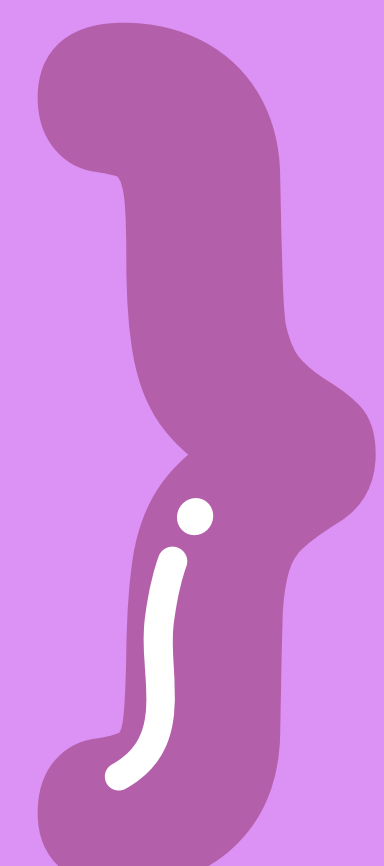




Estrutura de caso



A estrutura de caso, também conhecida como switch-case em outras linguagens de programação, é usada quando você precisa avaliar uma expressão e, dependendo do valor dessa expressão, executar um bloco específico de código.



escolha ... caso



A estrutura “**escolha caso**” em Portugol trabalha com tipos de dados: “inteiro” ou “caracter”, ou seja, os tipos: cadeia, real e outros não funcionarão. Também não é possível o uso de operadores lógicos, pois ele apenas trabalha com valores definidos, ou seja, ou o valor é igual ou diferente.

escolha... caso



O **escolha caso** é útil quando você tem várias opções para escolher com base em uma única variável. Ela simplifica o código, tornando-o mais legível e fácil de entender em comparação com várias instruções "Se...Senão Se...Senão" aninhadas. Além disso, é mais eficiente em termos de desempenho, especialmente quando há muitas opções para avaliar.

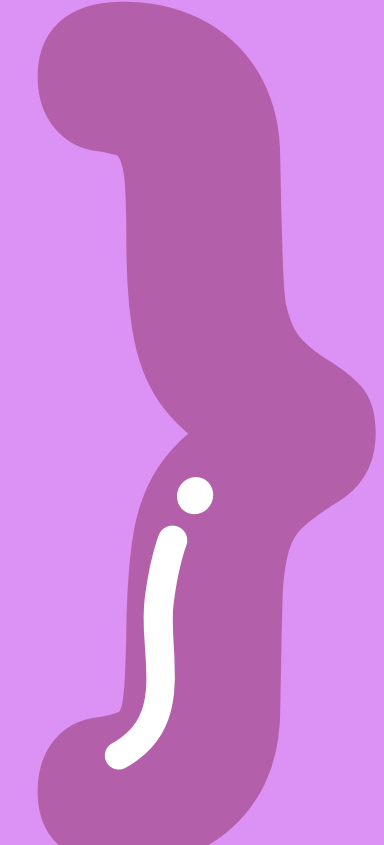


pare



O comando "**pare**" é usado para interromper a execução de um laço quando uma condição específica é atendida, dentro de um caso, o algoritmo sai fora da estrutura condicional escolha caso.

Com essa palavra-chave, muito tempo de execução pode ser economizado, pois ignora-se o restante da execução do código quando há uma interrupção “pare”. Se a instrução “pare” não for colocada ao fim de cada um destes testes, o comando executará todos casos existentes.




escolha...caso



```
programa
{
    inteiro numero
    funcao inicio()
    {
        escreva("Digite um número de 1 a 7: ")
        leia(numero)
        escolha (numero){
            caso 1:
                escreva("Domingo")
            pare
            caso 2:
                escreva("Segunda-feira")
            pare
            caso 3:
                escreva("Terça-feira")
            pare
            caso 4:
                escreva("Quarta-feira")
            pare
```

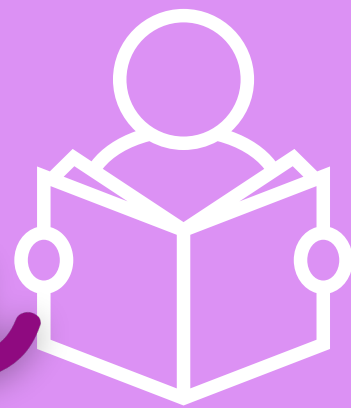
```
            caso 5:
                escreva("Quinta-feira")
            pare
            caso 6:
                escreva("Sexta-feira")
            pare
            caso 7:
                escreva("Sábado")
            pare
            caso contrario:
                escreva("Número inválido")
            }
        }
    }
}
```

> _ Console

 Mensagens

Digite um número de 1 a 7: 1
Domingo
Programa finalizado. Tempo de execução: 1459 milissegundos

exemplos



```
programa
{
    inteiro valor=1
    funcao inicio()
    {

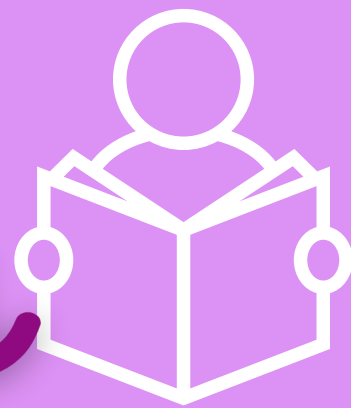
        escolha (valor){
            caso 0:
            escreva("o valor é igual a
            pare
            caso 1:
            escreva("o valor é igual a 1")
            pare
            caso 2:
            escreva("o valor é igual a 2")
            pare
            caso contrario:
            escreva("o valor não é igual a 0,1 ou 2")
            }
        }
    }
}
```

> _ Console

 Mensagens

o valor é igual a 1
Programa finalizado. Tempo de execução: 17 milissegundos

exemplos



```
programa
{
  inteiro valor=5
  funcao inicio()
  {
    escolha (valor){
      caso 0:
        escreva("o valor é igual a 0")
      pare
      caso 1:
        escreva("o valor é igual a 1")
      pare
      caso 2:
        escreva("o valor é igual a 2")
      pare
      caso contrario:
        escreva("o valor não é igual a 0,1 ou 2")
      }
    }
  }
```

> _ Console

🔔 Mensagens

o valor não é igual a 0,1 ou 2
Programa finalizado. Tempo de execução: 19 milissegundos



ATIVIDADES

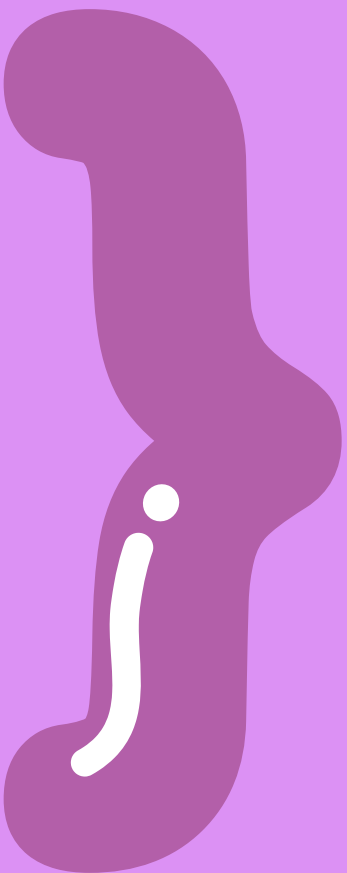




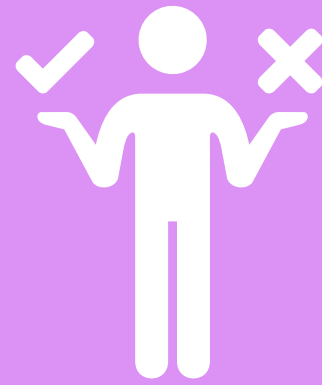
escolha... caso



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.



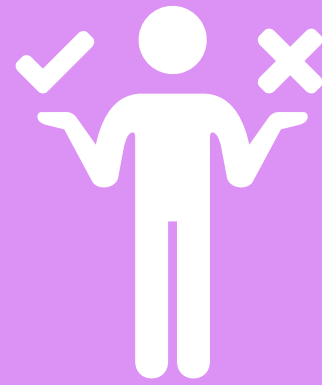
escolha... caso



1. Crie um programa que exiba um menu de opções para o usuário, onde ele pode escolher entre diferentes funcionalidades, como calcular a média de uma lista de números, converter unidades, etc. Use a estrutura de caso para executar a funcionalidade escolhida pelo usuário.

2. Escreva um programa que classifique produtos com base em seus códigos. Dependendo do código digitado pelo usuário, o programa deve exibir uma mensagem indicando a categoria do produto, como "Alimento", "Eletrônico", "Vestuário", etc.

escolha... caso



3. Crie um programa que avalie notas de alunos com base em uma escala de 0 a 10. Dependendo da nota digitada pelo usuário, o programa deve imprimir uma mensagem indicando a situação do aluno, como "Aprovado", "Reprovado", "Recuperação", etc.

4. Escreva um programa que converta uma quantidade de uma unidade para outra. Por exemplo, o usuário pode escolher converter de quilogramas para gramas, de metros para centímetros, de litros para mililitros, etc. Use a estrutura de caso para lidar com cada opção de conversão.

vem mais



por aí