### 1. Introdução à Linguagem C

Execução:

A linguagem C é uma das mais utilizadas para maratonas de programação devido à sua performance e flexibilidade. Aqui estão os conceitos básicos que você precisa saber:

```
**Estrutura de um Programa em C**
Um programa em C segue o seguinte padrão:
```c
#include <stdio.h>
int main() {
  printf("Olá, mundo!\n");
  return 0;
}
Explicação:
- `#include <stdio.h>`: Inclui a biblioteca padrão para entrada e saída.
- `int main()`: Define o ponto de início do programa.
- `printf()`: Imprime mensagens na tela.
- `return 0;`: Indica que o programa terminou com sucesso.
Compilação:
Use um compilador como GCC para compilar o programa:
`gcc programa.c -o programa`
```

	,						
./	ď	ro	a	ra	m	а	

#### 2. Leitura e Escrita de Dados

Entradas e saídas são fundamentais em maratonas de programação. Veja os principais comandos:

```
1. **Lendo Inteiros**
  ```c
  int x;
  printf("Digite um número: ");
  scanf("%d", &x);
  printf("Você digitou: %d\n", x);
2. **Lendo Strings**
  ```c
  char nome[50];
  printf("Digite seu nome: ");
  scanf("%s", nome);
 printf("Olá, %s!\n", nome);
3. **Lendo Valores Decimais**
 ```c
  float y;
```

```
printf("Digite um número decimal: ");
scanf("%f", &y);
printf("Você digitou: %.2f\n", y);
```

# 3. Algoritmos Clássicos

Algoritmos básicos são indispensáveis para resolver problemas rapidamente. Aqui estão alguns exemplos:

```
1. **Busca Linear**
  ```c
  int buscaLinear(int arr[], int n, int x) {
    for (int i = 0; i < n; i++) {
       if (arr[i] == x) return i;
    }
     return -1;
  }
2. **Ordenação por Troca (Bubble Sort)**
 ```c
  void bubbleSort(int arr[], int n) {
    for (int i = 0; i < n - 1; i++) {
       for (int j = 0; j < n - i - 1; j++) {
          if (arr[j] > arr[j + 1]) {
```

```
int temp = arr[j];
    arr[j] = arr[j + 1];
    arr[j + 1] = temp;
}
}
```

## 4. Dicas para Maratonas de Programação

- \*\*Entenda o Problema\*\*: Leia o enunciado com atenção e sublinhe partes importantes.
- \*\*Planeje Antes de Codificar\*\*: Pense no algoritmo antes de começar a escrever.
- \*\*Gerencie o Tempo\*\*: Resolva primeiro os problemas mais fáceis.
- \*\*Teste com Casos Extremos\*\*: Inclua inputs grandes e bordas (mínimos e máximos).