

Algoritmo se Técnicas de Programa

Prof. Me. Anderson E. Macedo
Gonçalves



Aula 2: Estruturas de decisão (Caso Escolha)

UNIDADE 3 – Estruturas de decisão e repetição



Objetivo da aula

Estruturas de Seleção

1.

Aborda a "condição", como caminhos que o programa pode percorrer.

Estrutura "Caso Escolha"

2.

Comando Switch Case.

Realidade profissional

3.

Aplicar exemplos da realidade profissional.

Palavras-chave

4.

Caso, escolha, switch, case.

Estrutura de seleção "Caso"

Elas permitem que diferentes ações sejam executadas com base no valor de uma expressão.

```
switch (expressao) {  
    | case valor1:  
        // código a ser executado se expressao for igual a valor1  
        break;  
    }  
}
```

Estrutura de seleção "Caso"

```
int tipoProduto = 2;  
float preco = 100.0;  
float desconto;  
  
switch (tipoProduto) {  
    case 1:  
        desconto = preco * 0.1; // 10% de desconto para produtos do tipo 1  
        break;  
    case 2:  
        desconto = preco * 0.2; // 20% de desconto para produtos do tipo 2  
        break;  
    case 3:  
        desconto = preco * 0.3; // 30% de desconto para produtos do tipo 3  
        Break;  
    case 4:  
        desconto = preco * 0.4; // 40% de desconto para produtos do tipo 4  
        break  
    default:  
        desconto = 0; // nenhum desconto para outros tipos de produtos  
}
```

Mais indicado que a estrutura "Se", quando têm várias condições.

Realidade Profissional



Revisando

Estruturas de Seleção

1.

Aborda a "condição", como caminhos que o programa pode percorrer.

Estrutura "Caso Escolha"

2.

Comando Switch Case.

Realidade profissional

3.

Aplicar exemplos da realidade profissional.

Palavras-chave

4.

Caso, escolha, switch, case.