

Algoritmo s e Técnicas de Programa

Prof. Me. Anderson E. Macedo

Conçalves



Aula 2: Estruturas de decisão (Caso Escolha)



UNIDADE 3 – Estruturas de decisão e repetição

Objetivo da aula

1.

Estruturas de Seleção

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

2.

Estrutura "Caso Escolha"

Comando Switch Case.

3.

Realidade profissional

Aplicar exemplos da realidade profissional.

4.

Palavras-chave

Caso, escolha, switch, case.

Estrutura de seleção "Caso"

Ela permite 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

1.

Estruturas de Seleção

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

2.

Estrutura "Caso Escolha"

Comando Switch Case.

3.

Realidade profissional

Aplicar exemplos da realidade profissional.

4.

Palavras-chave

Caso, escolha, switch, case.