

# Sumário

<b>1</b>	<b>Conceitos fundamentais</b>	<b>5</b>
1.1	Linguagens de programação	6
1.1.1	Assembly	6
1.1.2	CLI	6
1.1.3	Linguagens compiladas	6
1.1.4	Linguagens interpretadas	6
1.2	Sistemas operacionais	7
1.3	O que são compiladores	7
1.4	Ambientes de desenvolvimento	7
<b>2</b>	<b>Visão Geral da linguagem C</b>	<b>9</b>
2.1	Origens da linguagem	9
2.2	Porque aprender C?	9
2.3	Onde C é usado?	9
2.4	Estrutura de um programa em C	9
2.5	Meu primeiro programa em C	9
2.6	Compilando meu programa	9
2.7	Executando	10

2.8	Entendendo meu programa	10
<b>3</b>	<b>Variáveis, Tipos de Dados e Expressões Aritméticas</b>	<b>11</b>
3.1	Tipo de dados básicos	11
3.2	Variáveis	11
3.3	Modificadores	11
3.4	Constantes	11
3.5	Expressões Aritméticas	11
3.5.1	Operação de resto (%)	11
3.6	Conversão de tipo de dados	11
<b>4</b>	<b>Estruturas de Controle, Operadores Lógicos e Relacionais</b>	<b>13</b>
4.1	Operadores relacionais	13
4.2	Operadores lógicos	13
4.3	O comando if	13
4.3.1	O comando else	13
4.3.2	O comando if-else-if	13
4.3.3	Ifs aninhados	13
4.4	O comando switch	13
4.5	Operador ternário(?)	13
<b>5</b>	<b>Estruturas de repetição (Loops)</b>	<b>15</b>
5.1	Comando for	15
5.2	Comando while	15
5.3	Comando do-while	15
5.4	Controle de loops	15
5.4.1	O comando break	15
5.4.2	O comando continue	15
5.5	Loops aninhados	15
5.6	Loops infinitos	15

---

<b>6</b>	<b>Arrays</b> .....	<b>17</b>
<b>6.1</b>	<b>Trabalhando com Arrays</b>	<b>18</b>
6.1.1	Definindo Arrays .....	18
6.1.2	Declarando Arrays .....	18
6.1.3	Inicializando Arrays .....	18
6.1.4	Acessando Arrays .....	19
<b>6.2</b>	<b>Array de Caracteres</b>	<b>19</b>
<b>6.3</b>	<b>Arrays na Vida Real?!</b>	<b>19</b>
6.3.1	Imprimir Elementos .....	19
6.3.2	Somar Elementos .....	19
6.3.3	Inverter o Array .....	19
6.3.4	Ordenar o Array .....	19
<b>6.4</b>	<b>Arrays como Parâmetros</b>	<b>19</b>
<b>6.5</b>	<b>Arrays Multidimensionais (Matrizes)</b>	<b>19</b>
<b>7</b>	<b>Ponteiros</b> .....	<b>21</b>
<b>7.1</b>	<b>Armazenamento Primário</b>	<b>21</b>
7.1.1	Memória Principal .....	22
<b>7.2</b>	<b>Usando Ponteiros</b>	<b>22</b>
<b>7.3</b>	<b>Usando Vetores</b>	<b>22</b>
<b>7.4</b>	<b>Vetores NÃO são Ponteiros</b>	<b>22</b>



## Linguagens de programação

Assembly

CLI

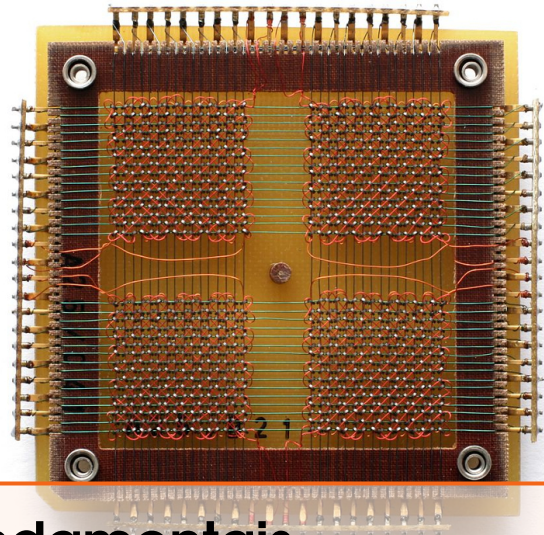
Linguagens compiladas

Linguagens interpretadas

## Sistemas operacionais

O que são compiladores

Ambientes de desenvolvimento



# 1. Conceitos fundamentais

Antes de começarmos a falar sobre C devemos nos perguntar: o que é o C?

*C é uma linguagem de programação, cara!*

Ok, ok. Você está certo. Mas entender o que é uma linguagem de programação é o primeiro passo. Se você já sabe o que é uma, não tenha pressa. Quem sabe você aprenda algo novo ou melhore seu conceito. Ou quem sabe contribua com este livro e melhore esta seção.

Bem, uma linguagem de programação é uma forma estruturada (e organizada) criada com a intenção de comunicar a uma máquina que ela deve realizar certas instruções e comandos. Esta máquina, não por acaso, é um computador (pelo menos no nosso caso).

A forma que estas instruções e comandos são ordenados irá alterar o que o computador entenderá e consequentemente o que ele executará. Este passo-a-passo é conhecido como *algoritmo*.

Porém, como nem tudo são flores, existem várias maneiras de se passar estas instruções para o computador. Provavelmente não existe limite para o desejo humano de criar coisas novas; e assim uma nova linguagem é criada com mais frequência do que se ganha na loteria. Até o Google já estudou a possibilidade de criar a sua!

*E o quê eu ganho com isso? Só mais uma linguagem para aprender?*

Bom..você não precisa aprender todas, correto? A não ser que realmente queira, não recomendo isto!

Então é preciso escolher a linguagem (ou algumas delas) que atenda esse seu desejo "estranho" de programar. Como este é um livro sobre linguagem C, não preciso nem dizer que você começou muito bem, preciso? ;)

A seguir, vamos falar um pouco mais sobre algumas categorias de linguagens e suas diferenças.

## 1.1 Linguagens de programação

### 1.1.1 Assembly

É considerada uma linguagem de máquina. Suas instruções são o que há de mais próximo da linguagem da máquina mas ainda assim legível pelos humanos (a não ser que você seja o Neo da Matrix). Suas instruções estão intimamente relacionadas com algo chamado de "Conjunto de instruções"(Instruction Set Architecture, em inglês).

### 1.1.2 CLI

Apesar de não serem comumente encaradas como linguagens de programação, as "linguagens de linha de comando"(Command Line Interface< em inglês) são linguagens bastante utilizadas. Quer apostar?

Quem já trabalhou com sistemas operacionais Unix, Linux e Windows com certeza já viu estas linguagens: Windows batch (aquela tela preta do command/cmd), Windows PowerShell (administradores de Windows Server conhecem bem), bash, sh, zsh, ksh (todas presente em sistemas Unix e Linux).

### 1.1.3 Linguagens compiladas

É aqui que o C cai! Uma linguagem compilada! "Compilada? Explica melhor.". Bom, elas passam por compiladores. "Não me diga!". Teoricamente, qualquer linguagem pode ser do tipo compilada (ou interpretada). A diferença é que uma linguagem que está sendo compilada é traduzida do seu código fonte para instruções de máquina quase que diretamente. E este é um assunto polêmico.

A princípio, linguagens de baixo nível (mais próximas da máquina) são compiladas, pois se busca uma maior "eficiência". Como o código é traduzido completamente antes de ser exposto à máquina, não há necessidade de traduzir parte do código no momento execução. Por outro lado, se desejarmos executar este código em uma máquina que possui uma arquitetura diferente, teremos que realizar uma nova tradução (no nosso caso, uma nova compilação).

Exemplos de linguagens compiladas: C, ALGOL, BASIC, C, C++, C, Common Lisp, Delphi, Emacs Lisp, Erlang, Go, Haskell, Objective-C, Smalltalk, etc.

### 1.1.4 Linguagens interpretadas

Eis uns dos tipos mais conhecidos. Neste caso, a linguagem é interpretada a partir do seu código fonte por um agente ("a gente" não, agente) externo: o interpretador. Este agente lê o código fonte e, dependendo da arquitetura de computador no qual ele reside, faz uma tradução de um jeito ou de outro.

A grande vantagem aqui é a "portabilidade". Seu código fonte executa, teoricamente, da mesma forma em máquinas diferentes. É uma vantagem muito boa, desde que você tenha um interpretador para aquela arquitetura. A desvantagem aqui é que temos uma camada "extra" de execução: o interpretador. Em ambientes de tamanho reduzido e performance limitada, isto pode ser um problema.

Assim como mencionado anteriormente, nada impede que uma linguagem compilada tenha que passar por um interpretador antes e vice-versa.

*Linguagens compiladas e interpretadas são termos que separam apenas as linguagens comumente compiladas das que são comumente interpretadas*

## **1.2 Sistemas operacionais**

Linux.

## **1.3 O que são compiladores**

Compiladores.

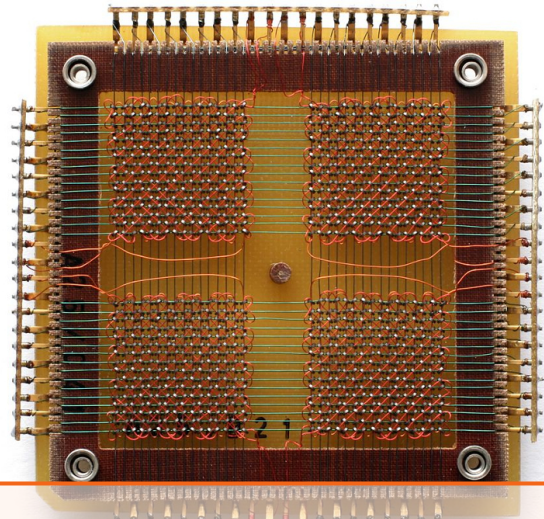
## **1.4 Ambientes de desenvolvimento**

Ambientes de desenvolvimento.





Origens da linguagem  
Porque aprender C?  
Onde C é usado?  
Estrutura de um programa em C  
Meu primeiro programa em C  
Compilando meu programa  
Executando  
Entendendo meu programa



## 2. Visão Geral da linguagem C

blz

### 2.1 Origens da linguagem

blz

- oi

### 2.2 Porque aprender C?

blz

### 2.3 Onde C é usado?

blz

### 2.4 Estrutura de um programa em C

blz

### 2.5 Meu primeiro programa em C

blz

### 2.6 Compilando meu programa

blz

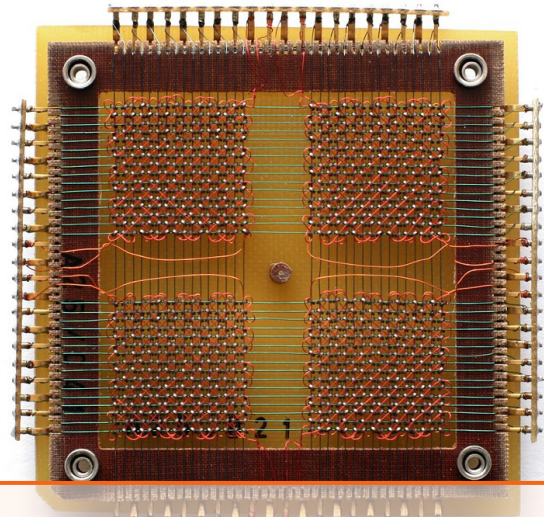
## 2.7 Executando

blz

## 2.8 Entendendo meu programa

blz

Tipo de dados básicos  
Variáveis  
Modificadores  
Constantes  
Expressões Aritméticas  
    Operação de resto (%)  
Conversão de tipo de dados



## 3. Variáveis, Tipos de Dados e Expressões Ar

Conceitos

- item

### 3.1 Tipo de dados básicos

### 3.2 Variáveis

### 3.3 Modificadores

### 3.4 Constantes

### 3.5 Expressões Aritméticas

#### 3.5.1 Operação de resto (%)

### 3.6 Conversão de tipo de dados

Conversao.



**Operadores relacionais**  
**Operadores lógicos**  
**O comando if**  
    O comando else  
    O comando if-else-if  
    ifs aninhados  
**O comando switch**  
**Operador ternário(?)**



## 4. Estruturas de Controle, Operadores Lógicos

Conceitos

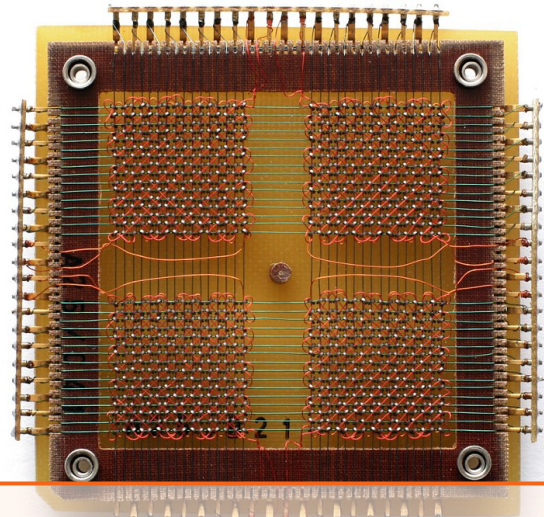
- item

- 4.1 Operadores relacionais**
- 4.2 Operadores lógicos**
- 4.3 O comando if**
  - 4.3.1 O comando else**
  - 4.3.2 O comando if-else-if**
  - 4.3.3 ifs aninhados**
- 4.4 O comando switch**
- 4.5 Operador ternário(?)**

Conversao.



Comando for  
Comando while  
Comando do-while  
Controle de loops  
    ○ comando break  
    ○ comando continue  
Loops aninhados  
Loops infinitos



## 5. Estruturas de repetição (Loops)

Conceitos

- item

### 5.1 Comando for

### 5.2 Comando while

### 5.3 Comando do-while

### 5.4 Controle de loops

#### 5.4.1 O comando break

#### 5.4.2 O comando continue

### 5.5 Loops aninhados

### 5.6 Loops infinitos

Conversao.





## Trabalhando com Arrays

- Definindo Arrays
- Declarando Arrays
- Inicializando Arrays
- Acessando Arrays

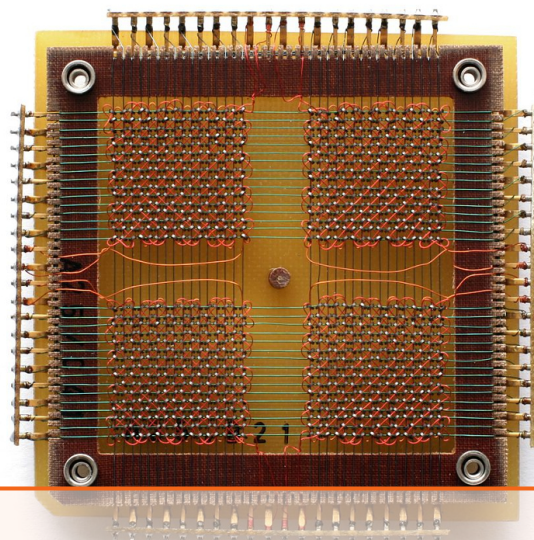
### Array de Caracteres

#### Arrays na Vida Real?!

- Imprimir Elementos
- Somar Elementos
- Inverter o Array
- Ordenar o Array

### Arrays como Parâmetros

#### Arrays Multidimensionais (Matrizes)



## 6. Arrays

Quem nunca precisou organizar dados semelhantes num único local? Eu sim, você não? Então quando você, por exemplo, escreve um texto, o que acha que está fazendo? “*Organizando ideias?*”. Sim, também! Contudo, o que você está organizando materialmente são caracteres. Vejamos:

Autor presunçoso!																
A	u	t	o	r		p	r	e	s	u	n	ç	o	s	o	!

A frase *Autor presunçoso!* é a organização de dezessete caracteres um atrás do outro. Isso mesmo, dezessete, pois o espaço também é um dado. Nunca se esqueça que, quando tratamos dados, até um “0” ocupa espaço na memória do computador. Engenheiros, acalmem-se, não estou falando de estado negativo num barramento de dados. *All right?*

Segue outra organização de dados. Desta vez de inteiros que serão o resultado do próximo sorteio da mega-sena.

9	20	11	7	43	31
---	----	----	---	----	----

Ambos são exemplos de **arrays** (também conhecidos como *vetores*) que, em C, são tipos de dados de alocação contígua derivados dos tipos simples. Em outras palavras, são estruturas de dados homogêneas, compostas de elementos de mesmo tipo, e posicionados em sequência na memória.

**Obs.:**

Em algumas fontes esparsas em idioma português, você, leitor, encontrará referências a arrays como sendo **arranjos**. Ressalte-se que um array, numa tradução mais fiel, é um **conjunto** de dados. Já um arranjo:



Figura 6.1: Array não é Arranjo

## 6.1 Trabalhando com Arrays

### 6.1.1 Definindo Arrays

Ao se definir um vetor é necessário determinar o respectivo tamanho.

```
1  int i[6];
2  char c[3];
```

O uso do operador de índice [] é que informa ao compilador que as variáveis *i* e *c* são do tipo vetor. Já o número entre os colchetes define a quantidade de elementos a serem alocados para o vetor em questão. No código acima, *i* é definido como um vetor de *int* com seis elementos e *c* um vetor de *char* com três elementos.

i[6]					
-57	3	791431480	0	32767	0
0	1	2	3	4	5

c[3]		
0	-10	49
0	1	2

Uma boa prática de programação é inicializar os vetores, assim como os tipos simples, pois, tanto em *i*[6] quanto em *c*[3], vê-se claramente que os elementos contêm valores aleatórios.

### 6.1.2 Declarando Arrays

Ao contrário do que se pensa comumente, vetores podem ser declarados sem especificação da quantidade de elementos.

```
1  extern int ext[];
```

### 6.1.3 Inicializando Arrays

```
1  static int stc[6];
```

**6.1.4 Acessando Arrays**

**6.2 Array de Caracteres**

**6.3 Arrays na Vida Real?!**

**6.3.1 Imprimir Elementos**

**6.3.2 Somar Elementos**

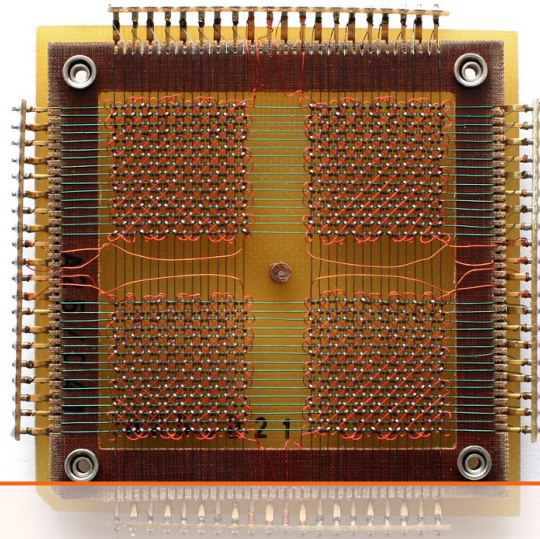
**6.3.3 Inverter o Array**

**6.3.4 Ordenar o Array**

**6.4 Arrays como Parâmetros**

**6.5 Arrays Multidimensionais (Matrizes)**





## 7. Ponteiros

### 7.1 Armazenamento Primário

Em um computador atual (2014), existem três tipos principais de armazenamento primário: **registradores do processador**; **cache do processador**, e; **memória principal**.

Registradores são pequenos locais de armazenamento, com tamanho estático, contidos no processador. Por fazerem parte do *ISA (Instruction Set Architecture)*, variam com a arquitetura (x86, x86\_64, MIPS etc). Um exemplo de registradores de uso geral da arquitetura x86\_64 é: *rax, rbx, rcx, rdx*.

A cache do processador é um contêiner de dados intermediário e de acesso aleatório com maior capacidade que os registradores. Ela se situa entre a memória principal e o próprio processador com o intuito de diminuir o tempo médio de acesso às informações; podendo ser subdividida em cache de instruções (lida apenas com a leitura da memória), cache de dados (trata da leitura e escrita da memória) e *TLB - Translation lookaside buffer* (com a finalidade de agilizar a tradução da memória virtual x física).

O termo “Memória Principal” é comumente usado como referência à memória RAM (*Random Access Memory*), uma vez que nesta reside a grande porção de dados utilizados antes e/ou após o processamento. Essa referência se dá, também, pela transparência que os registradores e a cache do processador tem em comparação à memória principal, tendo em vista a utilização direta dos dados contidos nela quando no desenvolvimento de software.

Há alguns detalhes importantes a serem ressaltados a respeito desses três repositórios primários de dados.

1. A memória principal (RAM), distintamente dos registradores e da cache, não se encontra no processador mas sim conectada a ele através do barramento de memória que, por sua vez, subdivide-se em dois: barramento de endereço e barramento de dados [Figura 7.1].
2. O gerenciamento da memória cache, mesmo que possível através de instruções como *INVD* e *WBINVD* na arquitetura x86, é e deve, por segurança, ser deixado ao encargo do próprio processador, salvo em casos realmente justificáveis.
3. Os dados de todos eles são obtidos por endereçamento, ou seja, por indexação, mas o que os torna diferentes, à visão do programador, é o fato de os registradores e a cache

só serem acessados dessa forma pelo microcódigo da arquitetura, enquanto a memória principal pode o ser por endereçamento via código de máquina (programa residente na própria memória).

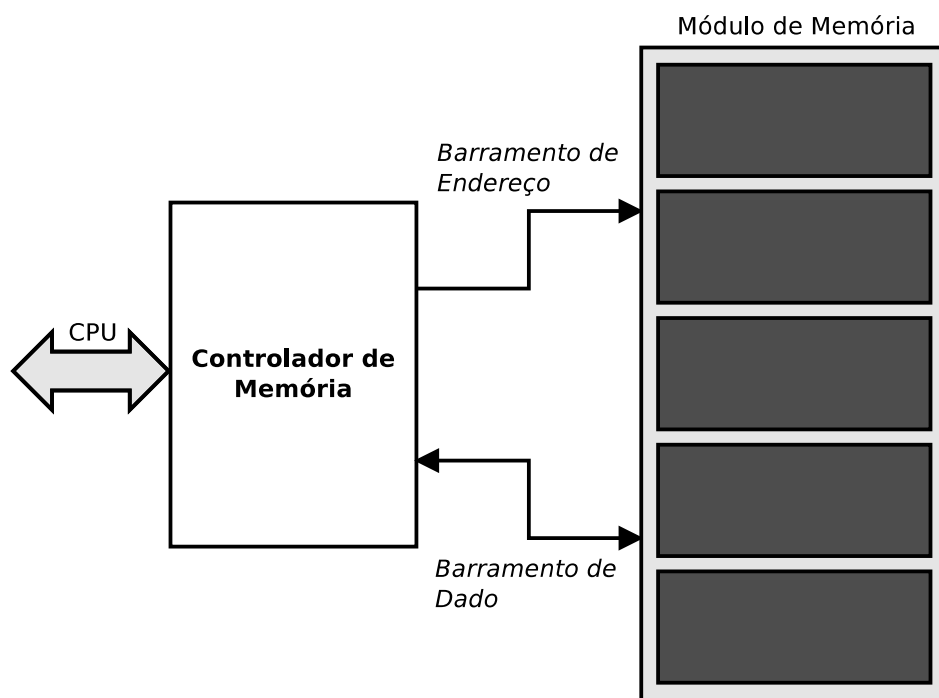


Figura 7.1: Barramentos de Endereço e de Dados

### 7.1.1 Memória Principal

Sobre a memória principal.

## 7.2 Usando Ponteiros

Como usar ponteiros.

## 7.3 Usando Vetores

Como usar vetores.

## 7.4 Vetores NÃO são Ponteiros

Vetores não são ponteiros.