

# Estrutura de Dados I

2025/2

Nicolas Ramos Carreira

# Sumário

<b>1</b>	<b>Intuito</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Fundamentos em C</b>	<b>3</b>
2.1	Sobre a linguagem C . . . . .	3
2.2	Estrutura de um programa em C . . . . .	3
2.3	Aspectos da linguagem C . . . . .	4
2.3.1	Variaveis . . . . .	4
2.3.2	Tipos de dados . . . . .	5
2.3.3	Input e output . . . . .	6
2.3.4	Contantes . . . . .	9
2.3.5	Operadores . . . . .	10
2.3.6	Coerção de tipos . . . . .	11
2.3.7	Condicionais . . . . .	11
2.3.8	Loops . . . . .	11
2.3.9	Arrays . . . . .	11
2.3.10	Struct - Criação de tipos . . . . .	11
<b>3</b>	<b>Acerca de ponteiros</b>	<b>12</b>
3.1	O porquê de estudar esse topico . . . . .	12
3.2	O que são e como usá-los . . . . .	12
3.2.1	O que é . . . . .	12
3.2.2	Declaração de ponteiros . . . . .	12
3.2.3	Detalhe após a declaração . . . . .	13
3.2.4	Exemplo de uso . . . . .	13

# Capítulo 1

## Intuito

O intuito deste documento é documentar o meu aprendizado da disciplina de estrutura de dados 1. Nesta disciplina começamos estudando sobre a linguagem C até entrar nas principais estruturas de dados.

## Capítulo 2

# Fundamentos em C

### 2.1 Sobre a linguagem C

A linguagem C é uma das linguagens de programação mais influentes e utilizadas da história da computação. Criada na década de 1970 por Dennis Ritchie nos laboratórios Bell, ela foi projetada para ser uma linguagem de propósito geral, eficiente e próxima do hardware, permitindo alto desempenho.

C é considerada uma linguagem de médio nível, pois combina características de linguagens de baixo nível (como manipulação direta de memória) com recursos de alto nível (como funções e estruturas). Sua sintaxe influenciou muitas outras linguagens modernas, como C++, Java, Csharp e até mesmo Python em alguns aspectos.

É amplamente usada em sistemas operacionais, softwares embarcados, drivers e aplicações que exigem alto desempenho. Além disso, aprender C é um ótimo ponto de partida para entender conceitos fundamentais de programação e arquitetura de computadores.

### 2.2 Estrutura de um programa em C



```
#include <stdio.h>

int main(){
    printf("Hello world!\n");
    return 0;
}
```

A imagem acima mostra um programinha extremamente simples em C, um Hello, world. Para iniciar um programa em C, nós sempre começamos declarando a biblioteca principal, que é a `stdio.h` (poderíamos ter outras bibliotecas inclusive, mas essa é a principal e DEVE estar lá).

Depois disso, nós declaramos o local do programa principal, onde fazemos o programa em si.

Um detalhe é que ao final de cada coisa SEMPRE temos que ter o ponto e vírgula (;), pois se não o nosso programa não compila.

## 2.3 Aspectos da linguagem C

### 2.3.1 Variáveis

#### O que são e pra que são usadas

Varível, em linguagens de programação, é basicamente uma posição alocada da memória para guardar uma informação. Variáveis podem ser modificadas pelo programa e devem ser definidas antes de ser utilizadas

#### Declaração de variáveis em C

Para definir variáveis em C, nós precisamos passar o tipo de dado e nome da variável, no formato:

<tipo de dado> nome-da-variavel;

**Obs:** ao fazer da forma acima, estamos apenas declarando a variável, sem atribuir um valor a ela

O tipo de dado deve ser aqueles que são aceitos pela linguagem (inteiro, decimais, caracteres, booleanos..), mas como falaremos sobre tipos de dados mais pra frente, não entraremos em detalhes agora. O nome da variável é algo bem importante a se considerar, pois existem algumas regras e boas práticas importantes quanto a isso:

- Nomes de variáveis devem iniciar com letras ou underscore
- Os caracteres da variável devem ser letras, números ou underscore (não utilizar acentos ou símbolos)
- Não utilizar espaço em nomes de variáveis
- Palavras chaves (palavras que são reservadas pela linguagem para fazer determinadas coisas) não podem ser usadas como nomes
- Letras maiúsculas e minúsculas são consideradas diferentes

Só para deixar totalmente claro, as palavras chaves que a linguagem C usa são:

auto	break	case	char	const	continue	do	double
else	for	int	union	static	default	void	return
enum	goto	long	unsigned	struct	extern	while	sizeof
float	if	short	volatile	switch	register	typeof	

### Atribuição de valores em variáveis

Tendo o formato <tipo de dado> nome-da-variavel, podemos atribuir valores a elas (ou seja, armazenar valores dentro da memória). Para isso, basta fazer:

<tipo de dados> nome-variavel = valor;

### 2.3.2 Tipos de dados

Como falamos anteriormente na parte de variáveis, quando vamos defini-las, nós temos que declarar o tipo de dado da variável. O tipo de dado define os valores que aquela variável pode assumir e as operações que podem ser realizadas com ela. Os tipos de dados principais são: char, int, float e double

#### Char

Um byte que armazena

#### Int

Um inteiro cujo o tamanho do número que pode ser alcançado depende do processador (tipicamente 16 ou 32 bits)

#### Float

Basicamente números decimais com precisão simples (em C a parte decimal usa ponto e não vírgula)

#### Double

Também números decimais, mas com precisão dupla. É usados para números muito pequenos (científicos por exemplos) ou muito grandes

#### Outros tipos

Na imagem abaixo, você poderá ver alguns outros que são utilizados:

Tipo	Bits	Intervalo de valores
char	8	-128 A 127
unsigned char	8	0 A 255
signed char	8	-128 A 127
int	32	-2.147.483.648 A 2.147.483.647
unsigned int	32	0 A 4.294.967.295
signed int	32	-32.768 A 32.767
short int	16	-32.768 A 32.767
unsigned short int	16	0 A 65.535
signed short int	16	-32.768 A 32.767
long int	32	-2.147.483.648 A 2.147.483.647
unsigned long int	32	0 A 4.294.967.295
signed long int	32	-2.147.483.648 A 2.147.483.647
float	32	1,175494E-038 A 3,402823E+038
double	64	2,225074E-308 A 1,797693E+308
long double	96	3,4E-4932 A 3,4E+4932

### 2.3.3 Input e output

Input e output é basicamente a entrada e a saída de dados. As vezes, podemos querer receber do usuário alguns valores, para fazer alguma coisa com eles e depois entregá-los com modificações. É basicamente isso. Um detalhe é que para o output, não necessariamente nós precisamos ter recebido algo.

#### Especificadores de formato

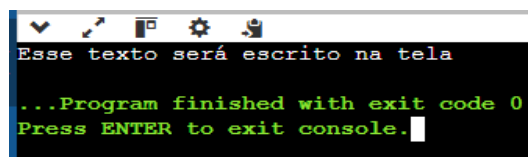
##### Saída com printf()

Vamos começar com a saída de dados. Para exibir algo na tela. Fazemos:

```
#include <stdio.h>

int main(){
    printf("Esse texto será escrito na tela");
    return 0;
}
```

Ao fazer isso, em nosso terminal será exibido o texto que digitamos dentro do printf ("Esse texto será escrito na tela). Veja:



```
Esse texto será escrito na tela
...Program finished with exit code 0
Press ENTER to exit console.
```

## Uso do escape no printf()

Um detalhe é que algo que podemos utilizar no printf é o caractere de escape. Esse caractere é utilizado sempre ao final do que queremos escrever na saída e ele serve para quebrar a linha após a saída. Veja:

```
#include <stdio.h>

int main(){
    printf("Esse texto será escrito na tela\n");
    return 0;
}
```

Se fizermos vários printf, por exemplo, e não usarmos o caractere de escape em nenhum deles, o que escrevemos nos prints, ficará tudo junto. Veja:

```
Esse texto será escrito na telaOla, mundoOi

...Program finished with exit code 0
Press ENTER to exit console.
```

## Exibindo valores de variáveis no output

Se quisermos que em nosso output seja usada alguma variável, temos que utilizar o seguinte formato:

```
printf("%tipo de saída", expressão);
printf("%tipo1 %tipo2", expressão1, expressão2);
```

Isso acima significa que se quisermos passar no output uma variável que tenha o tipo int, nós teríamos que passar o tipo de saída dentro das aspas duplas e depois separar por vírgula passando a nossa variável. Mas você deve estar se perguntando: Como assim tipos de saída? Veja abaixo os tipos de saída que usaremos no output (printf):



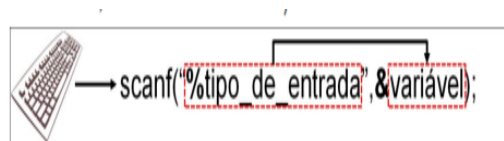
Alguns tipos de saída	
%c	escrita de um caractere ( <b>char</b> )
%d ou %i	escrita de números inteiros ( <b>int</b> ou <b>char</b> )
%u	escrita de números inteiros sem sinal ( <b>unsigned</b> )
%f	escrita de número reais ( <b>float</b> ou <b>double</b> )
%s	escrita de vários caracteres
%p	escrita de um endereço de memória
%e ou %E	escrita em notação científica

Ou seja, seguindo o exemplo da variável de tipo `int` que tínhamos dado, se quiséssemos exibi-la no output (`printf`), faríamos:

```
printf("porcentagemd", variavel);
```

### Entrada com `scanf()`

Agora, falando sobre entrada de dados, o comando que utilizamos para passar dados para o nosso programa é o `scanf()`. Esse comando permite realizar a leitura de dados da entrada padrão (teclado). Sua estrutura é a seguinte:



Sendo que, os tipos de entrada são praticamente os mesmos que vimos nos tipos de saída. Veja:

Alguns tipos de saída	
%c	leitura de um caractere ( <b>char</b> )
%d ou %i	leitura de números inteiros ( <b>int</b> ou <b>char</b> )
%f	leitura de número reais ( <b>float</b> ou <b>double</b> )
%s	leitura de vários caracteres

Podemos ainda realizar a leitura de mais de um valor (assim como podemos fazer o output de mais de um valor). É bem parecido com o output também. Veja:




### 2.3.4 Contantes

Assim como variaveis, constantes também armazenam um valor na memória do computador. A principal diferença para as variaveis é que esse valor não será alterado. Outra coisa é que para as constantes é obrigatoria a atribuição de valor, diferente das variaveis que podemos simplesmente declará-las sem dar um valor

#### Declaração de constantes


Para declarar uma constante existem duas formas. Na primeira, devemos utilizar `define nome-costante <valor>` no começo do programa. Uma detalhe é que neste caso, não usaremos ponto e virgula no final. Veja:

```
8
9  #include <stdio.h>
10
11  #define tres 3
12
13
14  int main()
15  {
16      printf("%d", tres);
17
18      return 0;
19  }
20
```



Outra forma é fazer: `const <tipo> nome = valor;`. Como você pôde ver, nesse caso, temos que usar o ponto e vírgula. Veja:

```
8
9  #include <stdio.h>
10
11
12
13  int main()
14  {
15      const int tres = 3;
16      printf("%d", tres);
17
18      return 0;
19  }
20
```



#### Curiosidade sobre constantes

Já chegamos a falar sobre caracteres de escape (no caso, falamos apenas do barran). Os caracteres de escape são constantes pre-definidas. Veja cada um deles:

Código	Comando
\a	som de alerta (bip)
\b	retrocesso (backspace)
\n	nova linha (new line)
\r	retorno de carro (carriage <b>return</b> )
\v	tabulação vertical
\t	tabulação horizontal
\'	apóstrofe
\"	aspa
\\	barra invertida (backslash)
\f	alimentação de folha (form feed)
\?	símbolo de interrogação
\0	caractere nulo (cancela a escrita do restante)

### 2.3.5 Operadores

Os operadores são usados para desenvolver diferentes tipos de operações. Com eles podemos fazer operações matemáticas, comparativas, lógicas e etc. Veremos acerca de cada um dos operadores a seguir

#### Operadores aritméticos

Os operadores aritméticos são aqueles que operam sobre números e/ou sobre expressões que tem como resultado valores numéricos. Veja os operadores:

Operador	Significado	Exemplo
+	Adição de dois valores	$z = x + y$
-	Subtração de dois valores	$z = x - y$
*	Multiplicação de dois valores	$z = x * y$
/	Quociente de dois valores	$z = x / y$
%	Resto de uma divisão	$z = x \% y$

Um detalhe é que as operações seguem a mesma ordem da matemática. A prioridade são as operações de multiplicação e divisão em detrimento das de soma e subtração.

Outro detalhe é que na divisão, se o numerador e denominador forem inteiros, o compilador retornará apenas a parte inteira da divisão

#### Operadores relacionais

São aqueles que verificam a magnitude (maior/menor) e/ou igualdades entre dois valores e/ou expressões. Esses operadores retornam verdadeiro (1) e falso (0) (ou seja, um valor booleano). Veja cada um deles:

**Operadores lógicos**

**2.3.6 Coerção de tipos**

**2.3.7 Condicionais**

**If-else**

**Swicth-case**

**2.3.8 Loops**

**2.3.9 Arrays**

**2.3.10 Struct - Criação de tipos**

## Capítulo 3

# Acerca de ponteiros

### 3.1 O porquê de estudar esse topico

Agora, iniciaremos um tópico mais avançado, que são os ponteiros. É muito importante entendermos sobre esse conceito porque várias das estruturas de dados que aprenderemos nesta disciplina dependem deles (listas, pilhas, filas, árvores e grafos), então sem entender isso, não iremos para frente

### 3.2 O que são e como usá-los

#### 3.2.1 O que é

Conceitualmente, um ponteiro é uma variavel que armazena o endereço de memoria de outra variavel. Ou seja, diferentemente das variaveis comuns, um ponteiro não irá armazenar um valor como um caracter, por exemplo, mas sim, um endereço de memória.

#### 3.2.2 Declaração de ponteiros

Para criar um ponteiro, a estrutura lembra bastante a forma como nós criamos as variaveis, mas com pequenas mudanças. Veja como declaramos um ponteiro:

`<tipo de dado> *nome ponteiro;`

Perceba que para declarar um ponteiro, assim como nas variaveis, nós temos que usar um tipo de dado. Isso acontece porque nós estamos indicando para o ponteiro que estamos criando o tipo de dado do lugar da memória que ele vai apontar. Isso é importante porque não é muito aconselhavel você ter um ponteiro inteiro e apontar para um char, por exemplo.

Um detalhe é que podemos criar o nosso ponteiro apontando ele para NULL, para que ele não aponte para nenhum lugar (para que consigamos administrar para onde ele aponta depois). Fazendo isso, a declaração ficaria:

<tipo de dado> \*nome ponteiro = NULL;

Se não declararmos da maneira acima e utilizarmos a primeira versão de declaração (<tipo de dado> \*nome ponteiro;), o que acontece é que nosso ponteiro irá apontar para um endereço de memória aleatório.

Um outro detalhe bem interessante é que podemos fazer com que nosso ponteiro aponte para o endereço de memória de uma variável já existente. Veja:

<tipo de dado> \*nome ponteiro = a;

Ou seja, o endereço de memória que nosso ponteiro irá apontar, será o endereço da variável a (esse significa que estamos nos referindo ao endereço de memória da variável a. Desta forma, o ponteiro b apontará para o endereço de memória de a).

### 3.2.3 Detalhe após a declaração

Quando declaramos um ponteiro(exemplo: int \*a), algo importante de se dizer é que se utilizarmos \*a em qualquer outro trecho do nosso código, nós não vamos estar usando o ponteiro em si, mas sim o valor que está no endereço apontado pelo ponteiro a. Veja um exemplo:

### 3.2.4 Exemplo de uso

Veja abaixo um exemplo de uso de ponteiros:

```
main.c
1  #include <stdio.h>
2
3  int main()
4  {
5      int a = 5;
6      int *b = &a;
7
8      printf("a = %d | b = %d\n", a, *b);
9
10     return 0;
11 }
```

Acima, o que acontece é que:

- int a = 15; -> Você está colocando o valor 15 dentro da variável a.