



Conexões

Tecnologia

Inovação

Lógica de Programação

Professor: Danilo Farias

31/10/2022



Algoritmo

- ▶ **Lógica de programação** é a técnica de encadear pensamentos para atingir determinado objetivo. O aprendizado desta técnica é necessário, para quem deseja trabalhar com desenvolvimento de sistemas e programas.
- ▶ **Algoritmo** é uma sequência de passos finitos com o objetivo de solucionar um problema.

Algoritmo

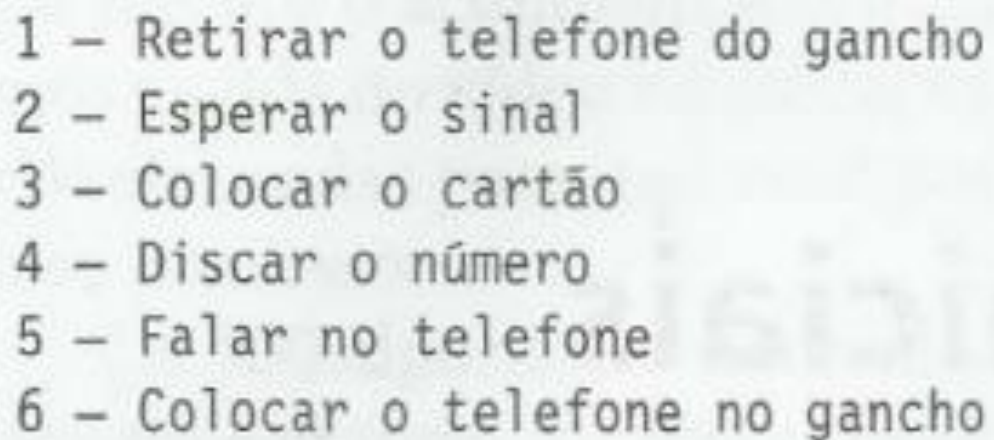
- ▶ **Algoritmo** não é a solução de um problema, pois, se assim fosse, cada problema teria um único algoritmo. Algoritmo é um conjunto de passos (ações) que levam à solução de um determinado problema.

1. Entrada de dados;
2. Processamento de dados;
3. Saída de dados;



Algoritmo

- ▶ Exemplo de Algoritmo do nosso cotidiano.



```
1 – Retirar o telefone do gancho  
2 – Esperar o sinal  
3 – Colocar o cartão  
4 – Discar o número  
5 – Falar no telefone  
6 – Colocar o telefone no gancho
```

- ▶ O algoritmo é exatamente esse conjunto de passos que resolveu o problema de uma pessoa falar no telefone.

Algoritmo

- ▶ Outro exemplo clássico é um algoritmo para resolver o problema de fritar um ovo que poderia estar escrito em forma de uma receita.

Algoritmo

- ▶ Outro exemplo clássico é um algoritmo para resolver o problema de fritar um ovo que poderia estar escrito em forma de uma receita.

```
1 - pegar frigideira, ovo, óleo e sal  
2 - colocar óleo na frigideira  
3 - acender o fogo  
4 - colocar a frigideira no fogo  
5 - esperar o óleo esquentar  
6 - colocar o ovo  
7 - retirar quando pronto
```

- ▶ Instrução indica a um computador uma ação elementar a ser executada.

Algoritmo

- ▶ Como seria um algoritmo para trocar uma lâmpada.

Algoritmo

- ▶ Como seria um algoritmo para trocar uma lâmpada.

```
1 - se (lâmpada estiver fora de alcance)
    pegar a escada;
2 - pegar a lâmpada;
3 - se (lâmpada estiver quente)
    pegar pano;
4 - Tirar lâmpada queimada;
5 - Colocar lâmpada boa;
```


Algoritmo

- ▶ Como seria um algoritmo para descascar um saco de batatas?!

Algoritmo

- ▶ Como seria um algoritmo para descascar um saco de batatas?!

```
1 – pegar faca, bacia e batatas;  
2 – colocar água na bacia;  
3 – enquanto (houver batatas)  
    descascar batatas;
```

Algoritmo

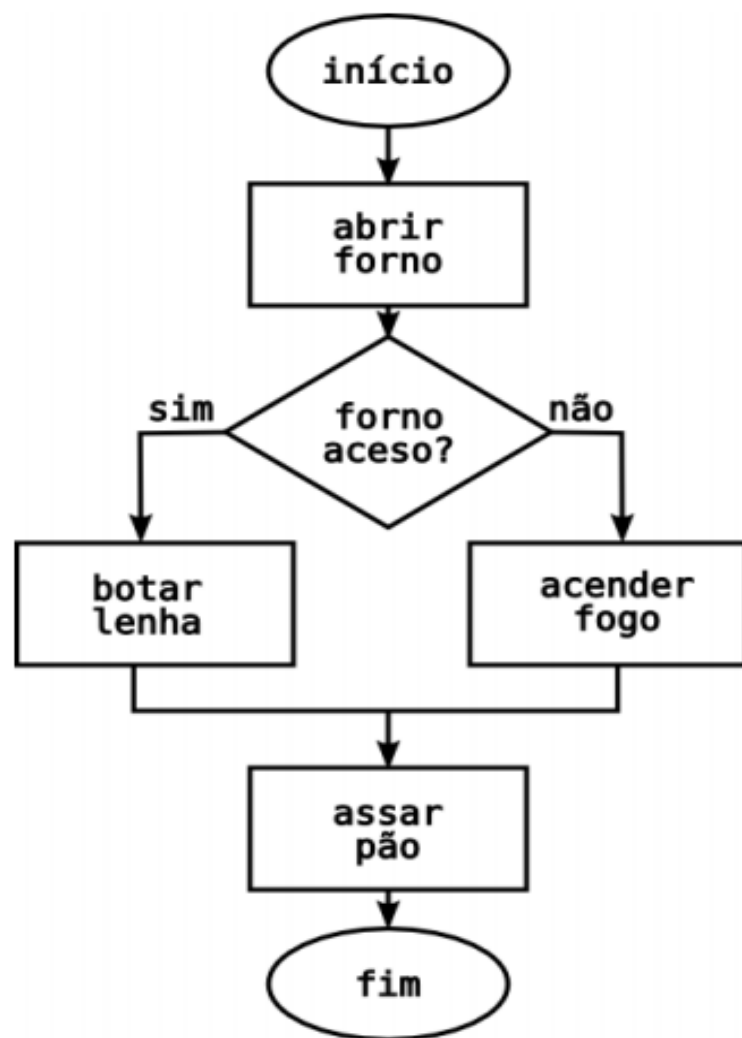
- ▶ Fazer um algoritmo para levar um leão, uma cabra e um pedaço de grama de um lado para outro de um rio, atravessando com um bote. Sabe-se que nunca o leão pode ficar sozinho com a cabra e nem a cabra sozinha com a grama.

```
1 - Levar a grama e o leão
2 - Voltar com o leão
3 - Deixar o leão
4 - Levar a cabra
5 - Deixar a cabra
6 - Voltar com a grama
7 - Levar o leão e a grama
```


Representação do Algoritmo

- ▶ **Fluxograma** é uma apresentação do algoritmo em formato gráfico. Cada ação ou situação é representada por uma caixa. Tomadas de decisões são indicadas por caixas especiais, possibilitando ao fluxo de ações tomar caminhos distintos.
- ▶ **Linguagem** que é qualquer tipo de informação que deva ser transferida, processada ou armazenada deve estar na forma de uma linguagem.

Algoritmo - Fluxograma



Algoritmo - Linguagem

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <locale.h>
3
4 int main(){
5     setlocale(LC_ALL, "portuguese");
6     float r;
7     float area, comp;
8     const float PI = 3.1415;
9
10    r = 3;
11    area = PI * r * r;
12    comp = 2 * PI * r;
13
14    printf("Area = %.3f", area);
15    printf("\nComprimento = %.3f", comp);
16
17    return 0;
18 }
```


Linguagem C

- Uma linguagem é considerada estruturada quando permite que o programador pegue trechos de maior uso do seu programa e transforme-os em pequenos módulos (procedimentos e funções) que serão reutilizados sempre que necessário.
- A **linguagem C** alia características de baixo nível (linguagem próxima a de máquina) com características de alto nível (linguagem próxima a do ser humano)



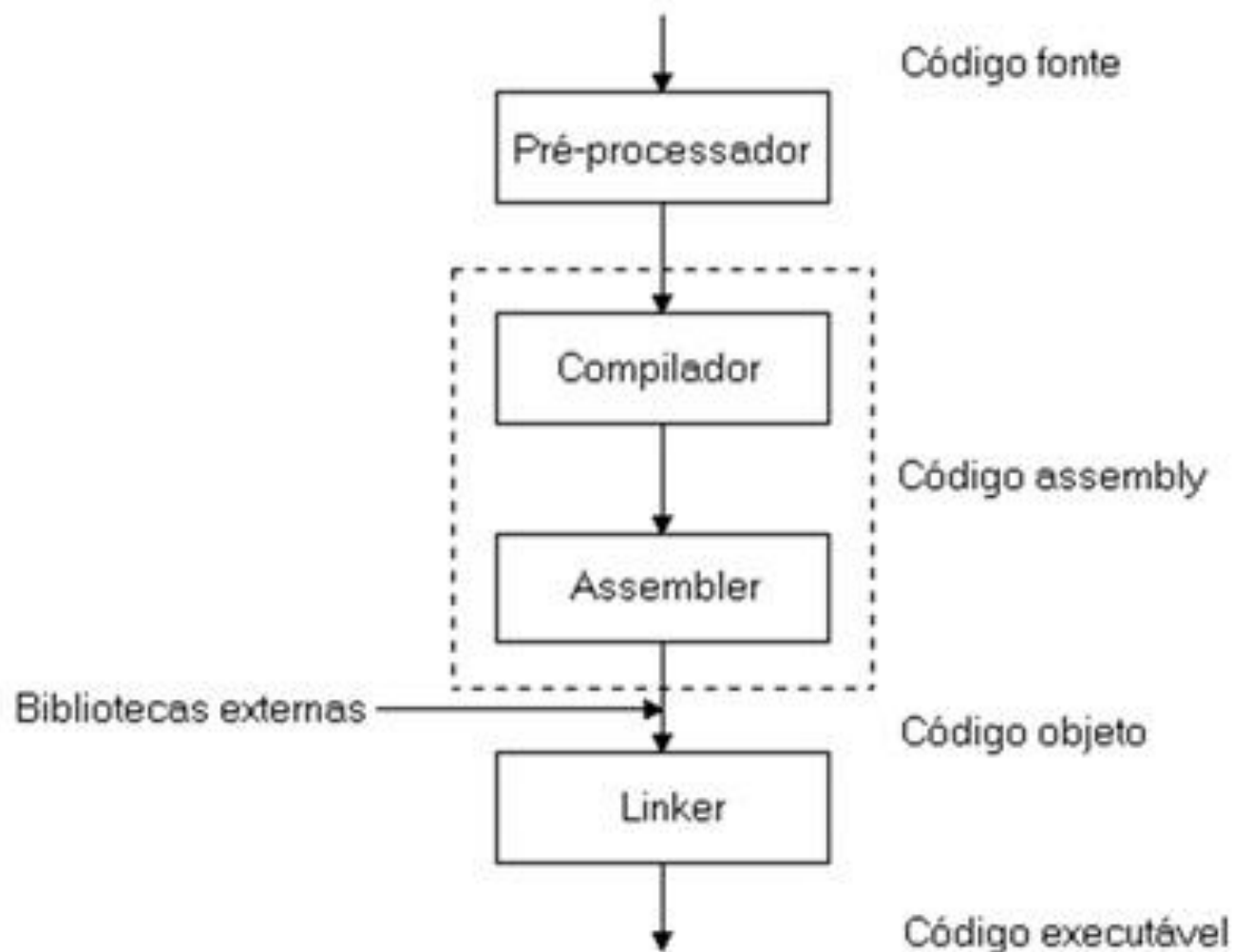
Linguagem C

- C é uma linguagem que possui uma **sintaxe enxuta** e que permite, em geral, um rápido entendimento pelo programador iniciante, desde que sejam destinados a ela alguns momentos de prática dos exercícios.
- É importante ressaltar um ponto muito importante sobre a **linguagem C**: o C é “**sensível a caixa alta ou baixa (*case sensitive*)**, ou seja, faz diferença entre o maiúsculo e o minúsculo”.
- Podemos dizer que um código escrito em **C é portátil estruturalmente**, o que significa que é possível adaptá-lo para os mais diferentes tipos de computadores e sistemas operacionais (*Windows, Linux* etc.) de forma otimizada. (**Portabilidade**)

Linguagem C

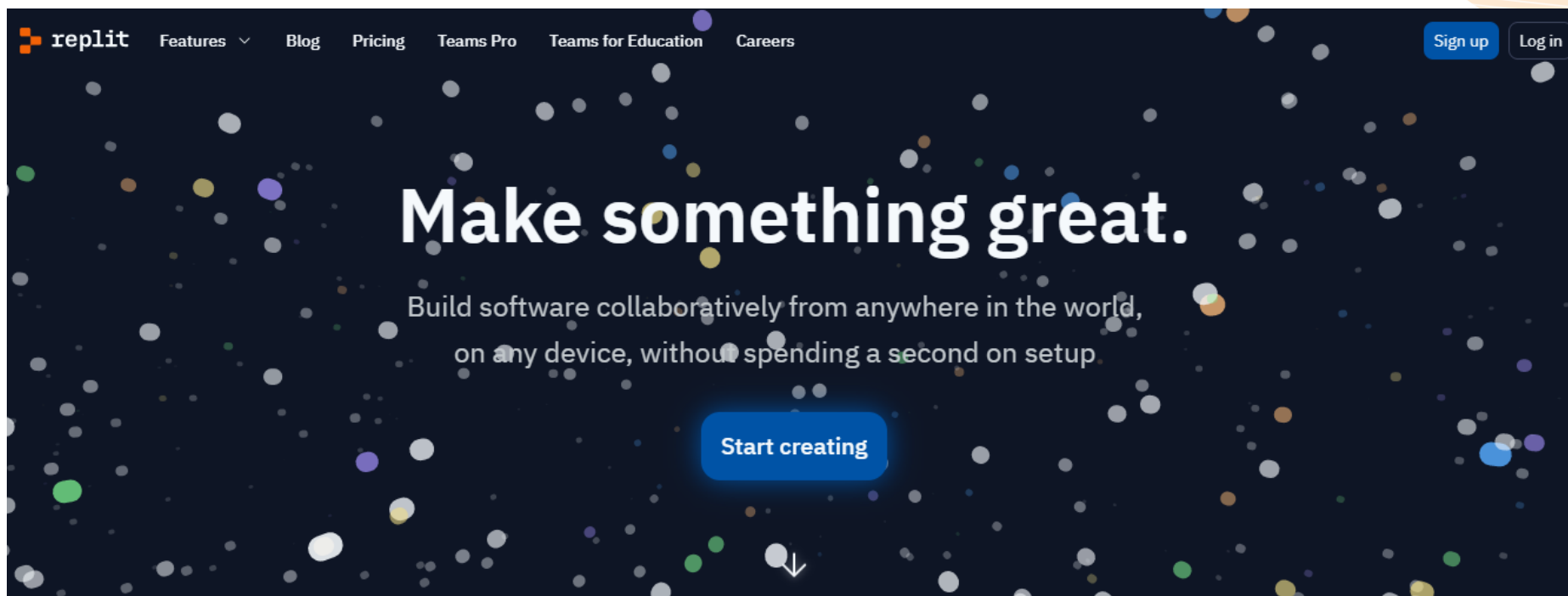
- Inicialmente, iremos descrever os termos utilizados para facilitar o entendimento do processo. Chama-se **código-fonte** o texto do programa que os usuários escrevem.
- O **código-objeto** é a tradução do código-fonte do programa em um código de máquina para que o computador possa ler e executar.
- O **linkeditor** é um programa que une funções compiladas separadamente em um programa, combinando as funções da biblioteca C com o programa escrito. A sua entrada é o código objeto e a sua saída é um programa executável.
- **Tempo de compilação** são os eventos ocorridos no momento da compilação dos programas, nesse tempo é verificado se o código escrito está compatível com a sintaxe da linguagem.
- **Tempo de execução** são os eventos ocorridos enquanto o programa é executado.

Linguagem C



Ambiente de programação em C

- Inicialmente, introduziremos um ambiente de fácil utilização e que apresenta uma interface bastante amigável, o **replit**. Plataforma web que permite escrever e compilar códigos em diversas linguagens.



Linguagem C

Função *main()*

- Função – A base para a linguagem C

```
tipo nomeFunc(declaração dos parâmetros)
{
    declaração de variáveis;
    instrução_2;
    .....
    instrução_n;
    return var_tipo;
}
```

```
int main()
{
    return 0;
}
```


Estrutura de um programa em C

- A função **main()**

Em todo programa C deve existir uma única função chamada **main()**. Ela marca o ponto de partida do programa, que termina quando for encerrada a execução da função **main()**. Se um programa for constituído de uma única função, esta será **main()**.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main()
{
    printf("Primeiro programa.");
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

Linguagem C

Função *main()*

- A função **main()**

A função `main()` particular do nosso primeiro programa é do tipo `int`. Isso significa que a função deverá retornar um número inteiro. A nossa instrução de retorno é a seguinte:

```
return 0;
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- **Bibliotecas (Diretivas)**

As bibliotecas são arquivos em linguagem de máquina que contêm funções desenvolvidas por outros programadores e podem ser usadas em C.

A biblioteca padrão, fornecida pelos compiladores C, contém funções que executam as operações básicas de I/O. A função **printf()** está associada à saída padrão do sistema operacional (geralmente o vídeo).



DIRETIVAS DO PRÉ-PROCESSADOR

As duas primeiras linhas do nosso programa não são instruções da linguagem C (observe que não há ponto-e-vírgula ao seu final), mas sim diretivas do pré-processador.



A DIRETIVA **#include**

A diretiva **#include** provoca a inclusão de outro arquivo em nosso programa fonte.

- Bibliotecas (Diretivas)

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main()
{
    printf("Primeiro programa.");
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

```
#include "meuArq.h"
```

Quando usamos os sinais < e >, o arquivo é procurado somente na pasta **include**, criada na instalação do seu compilador. Quando usamos aspas duplas, o arquivo é procurado primeiramente na pasta atual e depois, se não for encontrado, na pasta **include**.

Linguagem C

printf()

- Funções Utilizadas

A FUNÇÃO `printf()`

A instrução

```
printf("Primeiro programa.");
```

A FUNÇÃO `system()`

A função `system()` executa um comando interno do sistema operacional ou um programa (.EXE, .COM ou .BAT). Em nosso programa estamos executando o comando PAUSE.

```
system("PAUSE");
```

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main()
{
    printf("Primeiro programa.");
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

Linguagem C

printf()

- Códigos Especiais – Função *printf()*

Códigos especiais	Significado
\n	Nova linha.
\t	Tabulação.
\b	Retrocesso (usado para impressora).
\f	Salto de página de formulário.
\a	Beep – Toque do auto-falante.
\r	CR – Retorno do cursor para o início da linha.
\\	\ – Barra invertida.
\0	Zero.
\'	Aspas simples (apóstrofo).
\"	Aspas dupla.
\xdd	Representação hexadecimal.
\ddd	Representação octal.

Linguagem C

printf()

- Explorando o ***printf()***

```
#include <stdio.h> /* Para printf() */
#include <stdlib.h> /* Para system() */
int main()
{
    printf("%s está a %d milhões de milhas\ndo sol.\n", "Venus", 67 );
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

O programa imprimirá na tela:

Venus está a 67 milhões de milhas do sol.

Linguagem C

Comentário

• Comentários

COMENTÁRIOS DE PROGRAMA

Comentários de programa podem ser colocados em qualquer lugar e são tratados pelo compilador como espaços em branco. Eles ajudam quem desenvolve o programa e qualquer pessoa que lê o programa fonte. São utilizados para documentar o código.

```
/*Esse programa mostra o uso de comentários em várias linhas
 * e mostra também o uso de comentários em uma única linha
 *
 *
 *
 *                               Primeiro programa
 *****/
*/
/* Prog1.C */
#include <stdio.h> /* Para printf() */
#include <stdlib.h> /* Para system() */
int main()          /* Função main */
{ /* início do corpo da função main */
    printf("Primeiro programa."); /* Chamada a função printf */
    system("PAUSE"); /* Chamada a função system */
    return 0;
} /* Fim do corpo da função main */
```

Linguagem C

Variáveis

- Variáveis

As variáveis são o aspecto fundamental de qualquer linguagem de computador. Uma variável em C é um espaço de memória reservado para armazenar um certo tipo de dado e tendo um nome para referenciar o seu conteúdo.

Podemos declarar várias variáveis de um mesmo tipo numa única instrução. Elas deverão ser separadas por vírgulas.

```
int num1, num2;  
int aviao, foguete, helicoptero;
```

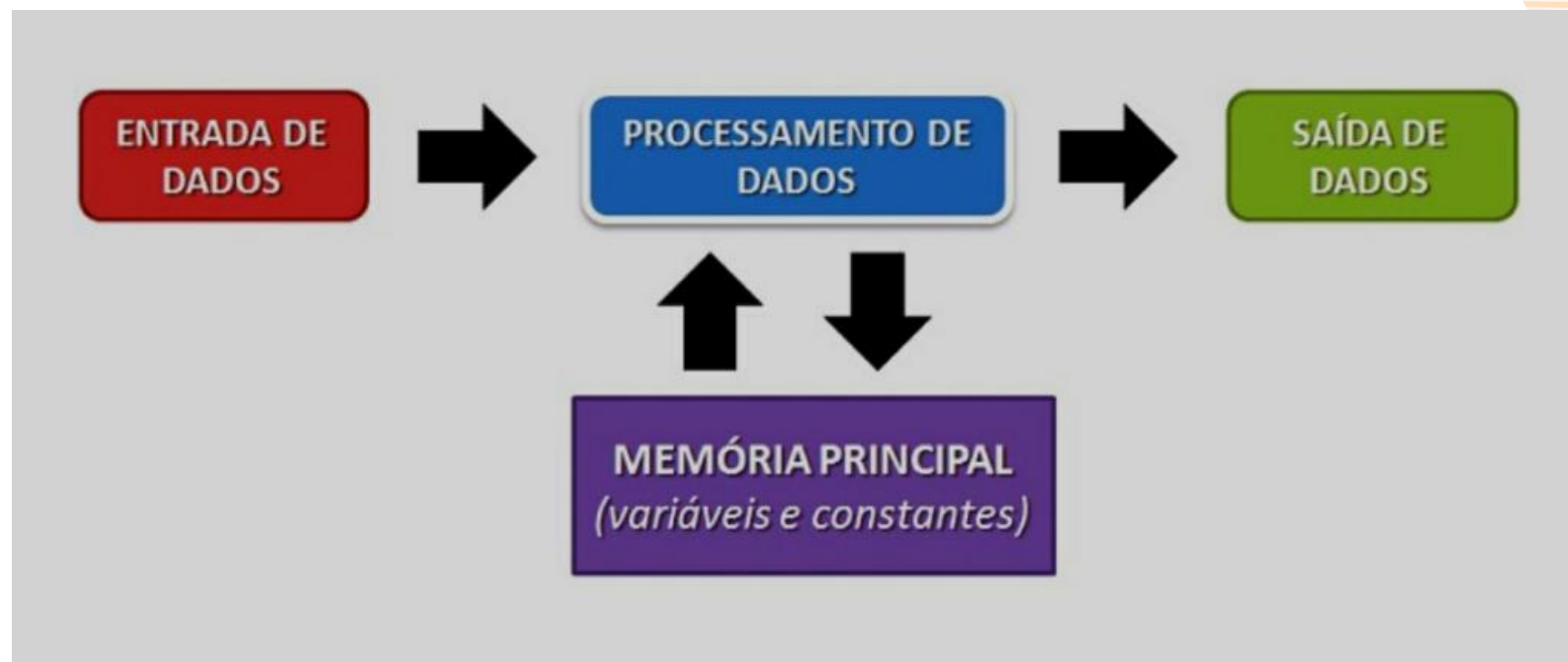
Toda variável em C deve ser declarada antes de ser usada.

Toda variável em C deve ser declarada no início do bloco de uma função, logo após a abertura da chave e antes de qualquer outra instrução.

Linguagem C

Variáveis

- Variáveis



Linguagem C

Variáveis

- Variáveis



POR QUE DECLARAR VARIÁVEIS

- Reunir variáveis em um mesmo lugar, dando a elas nomes significativos, facilita ao leitor entender o que o programa faz.
- Uma seção de declarações de variáveis encoraja o planejamento do programa antes de começar a escrevê-lo. Isto é, planejar as informações que devem ser dadas ao programa e quais as que o programa deverá nos fornecer.
- Declarar variáveis ajuda a prevenir erros. Por exemplo, se escrevermos o (letra o) em vez de 0 (zero):

- Variáveis

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <locale.h>
3
4 int main(){
5     setlocale(LC_ALL, "portuguese");
6     int numA, numB;
7     int result;
8
9     numA = 44;
10    numB = numA + 5;
11    result = numB * 1.3;
12
13    printf("\n0 primeiro número é o %d", numA);
14    printf("\n0 segundo número é o %i", numB);
15    printf("\n0 resultado de 30%% a mais do valor de %d é %d", numB, result);
16
17    return 0;
18 }
```


Linguagem C

Tipos de Variáveis

- **Tipos de variáveis**

Os dados primitivos podem ser divididos em quatro categorias:

- Texto
- Inteiro
- Real
- Lógico

Tipo	Bits	Bytes	Escala
char	8	1	128 a 127
int	32	4	-2.147.483.648 a 2.147.483.647 (ambientes de 32 bits)
short	16	2	-32.765 a 32.767
long	32	4	-2.147.483.648 a 2.147.483.647
unsigned char	8	1	0 a 255
unsigned	32	4	0 a 4.294.967.295 (ambientes de 32 bits)
unsigned long	32	4	0 a 4.294.967.295
unsigned short	16	2	0 a 65.535
float	32	4	$3,4 \times 10^{-38}$ a $3,4 \times 10^{38}$
double	64	8	$1,7 \times 10^{-308}$ a $1,7 \times 10^{308}$
long double	80	10	$3,4 \times 10^{-4932}$ a $3,4 \times 10^{4932}$
void	0	0	nenhum valor

Linguagem C

Palavras-Chaves

- Palavras-chave

Categoria	Palavras-chave
Tipos de dados	char, int, float, double, void
Modificadores de tipo	long, short, signed, unsigned
Modificadores de tipo de acesso	const, volatile
Comandos condicionais	if, else, switch, case, default
Comandos de laços	while, for, do
Comandos de desvio	break, goto, return, continue
Operador	sizeof

Programa em C

- Explorando o ***printf()***

```
/* Tamanho de campo com inteiros */
#include <stdio.h> /* Para printf() */
#include <stdlib.h> /* Para system() */
int main()
{
    int lapis=45, borrachas=2345, canetas=420,
    cadernos=8, fitas=13050;
    printf("\nLapis          %12d",lapis);
    printf("\nBorrachas      %12d",borrachas);
    printf("\nCanetas          %12d",canetas);
    printf("\nCadernos          %12d",cadernos);
    printf("\nFitas              %12d",fitas);
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```


Programa em C

- Explorando o **printf()**

```
/* Tamanho de campo com ponto flutuante */
#include <stdio.h> /* Para printf() */
#include <stdlib.h> /* Para system() */
int main()
{
    float lapis=4.875, borrachas=234.542, canetas=42.036,
          cadernos=8.0, fitas=13.05;
    printf("\nLapis          %12.2f",lapis);
    printf("\nBorrachas      %12.2f",borrachas);
    printf("\nCanetas         %12.2f",canetas);
    printf("\nCadernos         %12.2f",cadernos);
    printf("\nFitas            %12.2f",fitas);
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

Programa em C

Explorando o **printf()**

%d	Imprime o campo em decimal.
%x	Imprime o campo em hexadecimal.
%o	Imprime o campo em octal.
%c	Imprime o campo no formato caractere.

```
/* Definindo a base numérica */  
#include <stdio.h> /* Para printf() */  
#include <stdlib.h> /* Para system() */  
  
int main()  
{  
  
    printf("\n%d",65);  
    printf("\n%x",65);  
    printf("\n%o",65);  
    printf("\n%c",65);  
    system("PAUSE");  
    return 0;  
}
```

A saída será:

```
Decimal: 65  
Hexadecimal: 41  
Octal: 101  
Caractere: A
```

Linguagem C

Operadores

Uma linguagem C é rica em operadores, em torno de 50. Alguns são mais usados que outros, como é o caso do operador de atribuição.



OPERADOR DE ATRIBUIÇÃO

Em C, o sinal de igual não tem a interpretação dada em matemática. Representa a atribuição da expressão à sua direita à variável à sua esquerda. Por exemplo:

```
x = 2000;
```


Linguagem C

Operadores

- Operador de Atribuição

Esse operador é utilizado para armazenar um valor em uma dada variável. Assim, o operador de atribuição nos possibilita armazenar um dado em um espaço de memória, previamente declarado. É importante que o dado que será armazenado seja compatível com o tipo da variável que receberá a atribuição. Por exemplo, as variáveis reais podem receber valores reais e inteiros.

```
x = 2000;
```

atribui o valor 2000 à variável de nome x. A ação é executada da direita para a esquerda. Toda vez que utilizamos um operador, criamos uma expressão. Toda expressão tem um valor numérico. É bem simples entender que

$$5 + 2$$

tem o valor 7.

Linguagem C

Operadores

- Operador de Atribuição

Talvez não seja tão simples você compreender que

$$x = 3$$

tem o valor 3. Uma expressão de atribuição tem o valor atribuído. Por esse motivo, podemos escrever

$$y = x = 3$$

e, lembrando que atribuições são executadas da direita para a esquerda, a expressão anterior pode ser escrita

$$y = (x = 3)$$

e y terá valor 3.

Linguagem C

Operadores

- Operador de Aritméticos

Em C temos cinco operadores aritméticos binários (que operam sobre dois operandos) e um operador aritmético unário (que opera com apenas um operando).

- Binários:

- + soma
- subtração
- * multiplicação
- / divisão
- % resto da divisão

Por exemplo,

```
17%5 /*Resulta 2*/
```

tem o valor 2, pois, quando dividimos 17 por 5, restam 2.

- Unário:

0 OPERADOR MENOS UNÁRIO: —

O operador menos unário é usado somente para indicar a troca do sinal algébrico do valor associado. Pode também ser pensado como o operador que multiplica seu operando por -1 . Por exemplo:

```
x = -8;  
x = -x;
```

Depois destas duas instruções, o conteúdo de x será 8.
Não existe em C o operador + unário, portanto escrever "x = +8" está errado.

Linguagem C

Operadores

- Operador de Aritméticos - Precedência

A **Precedência** e operadores indica qual operador deverá ser executado primeiro. Nos tempos de escola, aprendemos que a **multiplicação** e a **divisão** têm precedência sobre a **soma** e a **subtração**.

Parêntesis podem ser utilizados para forçar o cálculo de uma expressão numa determinada ordem. Exemplos:

1. $a + (b / 2)$
2. $(a * 2) + 1$
3. $((((a * 2) + 1) * 2) + 1) * 2 + 1$

```
n = (z + y) * x;
```

Observe agora a seguinte expressão

```
x - y + 5
```

Os operadores $+$ e $-$ têm a mesma precedência, e a regra de associatividade é da “esquerda para a direita”, o que indica que a operação é executada da esquerda para a direita. Na expressão anterior, y será subtraído de x antes da execução da operação de soma.

Linguagem C

Operadores

- Operador de Endereços (&)

A linguagem C oferece um operador que opera sobre o nome da variável e resulta o seu endereço na memória do computador. O operador de endereços é representado pelo símbolo **&**.

Toda variável ocupa uma certa localização na memória, e o seu endereço é o do primeiro byte ocupado por ela. Se você declarou uma variável inteira, nomeou-a **n** e atribuiu a ela o valor 2, quando **n** for referida obteremos 2. Entretanto, se você usar **&n**, o resultado será o endereço do primeiro byte (byte menos significativo) ocupado por **n**.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main()
{
    int n;
    n=2;
    printf("Valor=%d, endereço=%p\n", n, &n);
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

Endereços de memória são impressos em hexadecimal (base 16) e o formato usado é %p. A saída deste programa varia conforme a máquina e a memória do equipamento. Veja um exemplo:

Valor=2, endereço=0012FED4

Linguagem C

Operadores

- A função ***scanf()***

A função ***scanf()*** é outra função de I/O (entrada e saída) presente na biblioteca padrão do C. Ela é o complemento da função ***printf()*** e nos permite ler dados formatados da entrada padrão (teclado). Ela está vinculada a biblioteca ***stdio.h***

SINTAXE

```
scanf("expressão de controle", lista de argumentos)
```

O comando `scanf` é utilizado para a entrada de dados pelo usuário. Seu uso é semelhante ao uso do `printf`: o primeiro argumento é uma cadeia de caracteres na qual o par `"%d"` indica um valor inteiro decimal. Os valores lidos são associados às variáveis que aparecem a seguir. Os nomes das variáveis aparecem precedidos de `'&'`.

```
01      #include <stdio.h>
02      int main()
03      {
04          int a,b,c;
05          scanf("%d %d %d", &a,&b,&c);
06          printf("a:%d b:%d c:%d \n",a,b,c);
07      }
```


Linguagem C

Operadores

- A função *scanf()*

Códigos de formatação para scanf()	Significado
%c	Caractere simples.
%d	Inteiro decimal com sinal.
%i	Inteiro decimal, hexadecimal ou octal.
%e	Notação científica.
%f	Ponto flutuante em decimal.
%g	Usa %e ou %f, o que for menor.
%o	Inteiro octal.
%s	String de caracteres.
%u	Inteiro decimal sem sinal.
%x	Inteiro hexadecimal.
%ld	Inteiro decimal longo.
%lf	Ponto flutuante longo (double).
%Lf	Double longo.

- A função *scanf()*

Veja um exemplo:

```
/* Calcula a sua idade em dias */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main()
{
    float anos,dias;
    printf("Digite a sua idade em anos: ");
    scanf("%f",&anos);
    dias = anos*365;
    printf("A sua idade em dias é %.0f.\n",dias);
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

MÚLTIPLAS ENTRADAS COM scanf()

Podemos ler vários valores com uma única chamada à *scanf()*.

```
/* Mostra o uso de scanf() com várias entradas */
/* Calcula a média de 4 notas */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main()
{
    float p1, p2, p3, p4;
    double media;
    printf("\nDigite as notas das 4 provas: ");
    scanf("%f%f%f%f",&p1, &p2, &p3, &p4);
    media = (p1 + p2 + p3 + p4)/4.0;
    printf("\nMÉDIA: %.2f\n",media);
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

Eis a saída:

```
Digite as notas das 4 provas: 5.5 7.5 3.0 6.0
MÉDIA: 5.50
```

A função *scanf()* entende um espaço em branco como o término de uma entrada. Múltiplas entradas são digitadas separadas por um espaço em branco. Digitamos [ENTER] como finalizador geral.

Linguagem C

Operadores

- Exemplo
da função
scanf()

```
O PROGRAMA QUE CONVERTE TEMPERATURAS

A seguir está um programa que usa vários operadores aritméticos e converte temperaturas de graus Celsius para seus correspondentes graus Fahrenheit.

/* Converte temperaturas de graus Celsius para Fahrenheit */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main()
{
    float ftemp, ctemp;
    printf("Digite temperatura em graus Celsius: ");
    scanf("%f", &ctemp);
    ftemp = ctemp * 9/5 + 32;
    printf("\nTemperatura em graus Fahrenheit é %.2f\n", ftemp);

    system("PAUSE");
    return 0;
}

Eis um exemplo:

Digite temperatura em graus Celsius: 0
Temperatura em graus Fahrenheit é 32.00

Digite temperatura em graus Celsius: 21
Temperatura em graus Fahrenheit é 69.80
```


Linguagem C

Operadores

- Exemplo da função *scanf()*

```
/* Converte temperaturas de graus Celsius para Fahrenheit */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main()
{
    float ctemp;
    printf("Digite temperatura em graus Celsius: ");
    scanf("%f",&ctemp);
    printf("\nTemperatura em graus Fahrenheit é %.2f\n", ctemp *
    9/5 + 32);

    system("PAUSE");
    return 0;
}
```



- Exemplo da função ***scanf()*** com Constante ***const***



0 QUALIFICADOR ***const***

A palavra-chave ***const*** assegura que a variável associada não será alterada em todo o programa. Esse qualificador é indicado para declarar valores constantes. Veja um exemplo de seu uso:

```
/* Mostra o uso de const para declarar constantes */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main()
{
    const char Bip = '\a'; /*Declaração de constante*/
    const double Pi = 3.141592; /*Declaração de constante*/
    double raio, area;

    printf("\nDigite o raio da esfera: ") ;
    scanf("%lf",&raio);

    area= 4.0 * Pi * raio * raio;

    printf("%c%c", Bip, Bip);
    printf("\nArea da esfera = %.2lf\n", area);
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

Obrigatoriamente, as variáveis associadas ao qualificador ***const*** devem ser inicializadas.

Linguagem C

Operadores

- Operadores de Incremento (++) e de Decremento (--)

```
x = x + 1; /* Adiciona 1 a x */
```

é equivalente a

```
++x; /* Adiciona 1 a x */
```

que é equivalente a

```
x++; /* Adiciona 1 a x */
```

```
x = x - 1; /* Decrementa 1 de x */
```

é equivalente a

```
--x; /* Decrementa 1 de x */
```

que é equivalente a

```
x--; /* Decrementa 1 de x */
```


Linguagem C

Operadores

- Operadores de Incremento (++) e de Decremento (--)

```
n = 5;
x = ++n;
printf("\nN=%d    X=%d", n , x);
```

A saída será

N=6 X=6

```
n = 5;
x = n++;
printf("\nN=%d    X=%d", n , x);
```

A saída será

N=6 X=5

```
int n = 5;
printf("%d\t%d\t%d\n", n, n+1 , n++);
```

Isso parece razoável, e você pode pensar que a impressão será:

5 6 7

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main()
{
    int i=3,n;
    n = i * (i+1) + (++i);
    printf("\nn = %d\n", n);
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

Linguagem C

Operadores

- Operadores Aritméticos de Atribuição

`+ = - * = / = % =`

`x op = exp` equivale a `x = x op (exp);`

Exemplos:

<code>i += 2;</code>	equivale a	<code>i = i + 2;</code>
<code>x *= y+1;</code>	equivale a	<code>x = x * (y+1);</code>
<code>t /= 2.5;</code>	equivale a	<code>t = t / 2.5;</code>
<code>p %= 5;</code>	equivale a	<code>p = p % 5;</code>
<code>d -= 3;</code>	equivale a	<code>d = d - 3;</code>

- Operadores
Aritméticos de
Atribuição

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main()
{
    float nota , media = 0.0;

    printf("\nDigite a primeira nota: ");
    scanf("%f", &nota);
    media += nota;

    printf("\nDigite a segunda nota: ");
    scanf("%f", &nota);
    media += nota;

    printf("\nDigite a terceira nota: ");
    scanf("%f", &nota);
    media += nota;

    printf("\nDigite a quarta nota: ");
    scanf("%f", &nota);
    media += nota;

    media /= 4.0;
    printf("\nMÉDIA: %.2f\n", media);
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```


Linguagem C

Operadores

- Operadores Relacionais

Os operadores relacionais fazem comparações. São eles:

>	maior
>=	maior ou igual
<	menor
<=	menor ou igual
==	igual
!=	diferente

```
/* Mostra operadores relacionais */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main()
{
    int Verdadeiro, Falso;

    Verdadeiro = (15 < 20);
    Falso      = (15 == 20);
    printf("Verdadeiro %d\n", Verdadeiro);
    printf("Falso      %d\n", Falso);
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

Linguagem C

Operadores

- Operadores Lógicos

C oferece três operadores lógicos. São eles:

&&	lógico E
	lógico OU
!	lógico NÃO

Alguns exemplos:

```
(dia==7 && mes==6) /* Verdadeiro se dia for 7 e mês for 6 */
(op=='S' || op=='s') /* Verdadeiro se op for S ou s */
(!masculino) /* Verdadeiro se masculino for 0 */
```

Outros exemplos:

```
!5 /* Lê-se "não-verdadeiro" ou 0. */
1 || 2
x && y
a < b || a==c
a >= 5 && x <= 6*y
!x
!'j'
!(a+3)
```

Operadores	Operandos	Resultado
Aritméticos	Numéricos	Numérico
Relacionais	Numéricos	Lógico
Lógicos	Lógicos	Lógico

Linguagem C

Estruturas Condicionais

- Comandos de Decisão – *if* ; *if-else* ; *switch*

Uma das tarefas fundamentais de qualquer programa é decidir o que deve ser executado a seguir. Os comandos de decisão permitem determinar qual é a ação a ser tomada com base no resultado de uma expressão condicional. Isso significa que podemos selecionar entre ações alternativas, dependendo de critérios desenvolvidos no decorrer da execução do programa.

A linguagem C oferece três comandos de decisão:

`if`
`if-else`
`switch`

Linguagem C

Estruturas Condicionais

Comandos de Decisão – *if*

O COMANDO if

O comando `if` instrui o computador a tomar uma decisão simples.

```
/* ifdemo.c */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main()
{
    int anos;
    printf("Quantos anos você tem? \n");

    scanf("%d", &anos);

    if(anos < 30) /* Toma uma decisão caso anos < 30 */
        printf("Você é muito jovem!\n");

    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

SINTAXE DO COMANDO if

```
if (Expressão de teste)
{
    instrução;
    instrução;
}
```

Linguagem C

Estruturas Condicionais

Comandos de Decisão – *if-else*

0 COMANDO if-else

O comando **if-else** é a expansão de um simples **if**. O comando **if** permite que executemos algo somente se a sua expressão de teste for verdadeira, caso contrário nada é executado.

Suponhamos que você queira executar alguma coisa se a expressão de teste for verdadeira e outra coisa se a expressão de teste for falsa. Neste caso, você deve usar o comando **if-else**.

SINTAXE DO COMANDO if-else

If-else consiste no comando **if** acompanhado de uma instrução ou de um bloco de instruções, seguido da palavra-chave **else**, também acompanhada de uma instrução ou de um bloco de instruções.

Uma única instrução não necessita de chaves:

```
if (Expressão de teste)
    instrução;
else
    instrução;
```

Várias instruções necessitam estar entre chaves:

```
if (Expressão de teste)
|
|    instrução;
|    instrução;
|
else
|
|    instrução;
|    instrução;
|
```

Linguagem C

Estruturas Condicionais

- Comandos de Decisão – *if-else*

```
1  #include<stdio.h>
2  #include<locale.h>
3
4  int main(){
5      setlocale(LC_ALL, "portuguese");
6      int idade;
7      printf("Qual a sua idade: ");
8      scanf("%d", &idade);
9      if(idade<16){
10         printf("\nVocê não pode votar ainda!\n");
11     }else if(idade>=16 && idade<18){
12         printf("\nTire seu título e vá votar!\n");
13     }else if(idade>=18 && idade<65){
14         printf("\nVocê tem a obrigação de ir votar!\n");
15     }else{
16         printf("\nVocê pode votar, mas não é mais obrigatório!\n");
17     }
18
19     return 0;
20 }
```


Linguagem C

Estruturas Condicionais

Comandos de Decisão – *if-else*

```
4 int main(){
5     setlocale(LC_ALL, "portuguese");
6     float nota1, nota2, nota3, media;
7     printf("Digite a primeira nota: ");
8     scanf("%f", &nota1);
9     printf("\nDigite a segunda nota: ");
10    scanf("%f", &nota2);
11    printf("\nDigite a terceira nota: ");
12    scanf("%f", &nota3);
13    media = (nota1+nota2+nota3)/3.0;
14    if(media<=10.0 && media>=9.5){
15        printf("\n\nSua média foi %.2f, seu conceito final é Excelente!", media);
16    }else if(media<9.5 && media>=8.0){
17        printf("\n\nSua média foi %.2f, seu conceito final é Ótimo!", media);
18    }else if(media<8.0 && media>=7.0){
19        printf("\n\nSua média foi %.2f, seu conceito final é Bom!", media);
20    }else if(media<7.0 && media>=5.0){
21        printf("\n\nSua média foi %.2f, seu conceito final é ANS!", media);
22    }else if(media<5.0 && media>=0.0){
23        printf("\n\nSua média foi %.2f, seu conceito final é Ruim!", media);
24    }else{
25        printf("\n\nSua média foi %.2f, notas erradas!!!", media);
26    }
27    return 0;
28 }
```

- Comandos de Decisão – *if-else*

```
/* calculadora.c */
/* Simula uma calculadora de 4 operações*/
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main()
{
    const int TRUE=1;
    while(TRUE) /* Sempre verdadeiro */
    {
        float n1,n2;
        char op;

        printf("\nDigite número operador número: ");
        scanf("%f%c%f", &n1, &op, &n2);

        if(op == '+')
            printf("\n%f", n1 + n2);
        else
            if(op == '-')
                printf("\n%f", n1 - n2);
            else
                if(op == '*')
                    printf("\n%f", n1 * n2);
                else
                    if(op == '/')
                        printf("\n%f", n1 / n2);
                    else
                        printf("Op. desconhecido.");

        printf("\n");
        system("PAUSE");
        return 0;
    }
}
```

- Comandos de Decisão – **switch**

0 COMANDO **switch**

O comando **switch** permite selecionar uma entre várias ações alternativas. Embora construções **if-else** possam executar testes para escolha de uma entre várias alternativas, muitas vezes são desleais. O comando **switch** tem um formato limpo e claro.

SINTAXE DO COMANDO **switch**

```
switch (variável ou constante) ← Sem ponto-e-vírgula
{
    case constante1: ← Dois pontos
        instrução;
        instrução;
        break;
    case constante2:
        instrução;
        instrução;
        break;
    case constante3:
        instrução;
        instrução;
        break;
    default:
        instrução;
        instrução;
}
```


- Comandos de
Decisão – **switch**

Linguagem C – Estruturas Condicionais

```
1  #include<stdio.h>
2  #include<locale.h>
3
4  int main(){
5      setlocale(LC_ALL, "portuguese");
6      int num1, num2;
7      char op;
8      printf("Calculadora Digital - Informe uma expressão (Exp 6 * 7): ");
9      scanf("%d %c %d", &num1, &op, &num2);
10     switch(op){
11         case '+':
12             printf("\n%d + %d = %d\n", num1, num2, num1 + num2);
13             break;
14         case '-':
15             printf("\n%d - %d = %d\n", num1, num2, num1 - num2);
16             break;
17         case '*':
18             printf("\n%d * %d = %d\n", num1, num2, num1 * num2);
19             break;
20         case '\\':
21             printf("\n%d \\ %d = %d\n", num1, num2, num1 / num2);
22             break;
23         case '/':
24             printf("\n%d / %d = %d\n", num1, num2, num1 / num2);
25             break;
26         default:
27             printf("\nOperador invalido!\n");
28     }
29     return 0;
30 }
```

Dúvidas



Bibliografia

- **Básica:**

- Victorine Viviane Mizrahi - **Treinamento em Linguagem C** - 2ª Edição, 2008
- UFMG - **Curso de. Linguagem C** , 1998

- **Complementar:**

- Herbert Schildt - **C, completo e total** , Makron Books, 1996
- TENENBAUM, A. M. et al., - **Estruturas de Dados Usando C**, São Paulo, Pearson Makron Books, 1995.

SOFTEX

PERNAMBUCO

31/10/2022



MANGUEZ.AL
A COMMUNITY OF STARTUPS

