



# Verdadeiro, Falso e Comparações

O computador pode comparar valores e responder perguntas com verdadeiro ou falso.

Eduardo Ogasawara

[eduardo.ogasawara@cefet-rj.br](mailto:eduardo.ogasawara@cefet-rj.br)

<https://eic.cefet-rj.br/~eogasawara>



(?) PERGUNTAS

# O Computador Pode Perguntar

O computador pode fazer perguntas como "10 é maior que 5?". A resposta só pode ser duas coisas: **verdadeiro** ou **falso**.

Essas respostas simples são a base de todas as decisões que um programa pode tomar.

# Tipos de Comparações

1

Maior que

$$10 > 5$$

Pergunta se 10 é maior que 5.

Resposta: verdadeiro.

2

Menor que

$$3 < 8$$

Pergunta se 3 é menor que 8.

Resposta: verdadeiro.

3

Igual

$$a = b$$

Pergunta se a é igual a b. Verdadeiro se forem iguais, falso se diferentes.

EXEMPLO

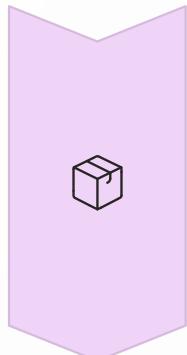
# Maior Que

**10 > 5**

Essa expressão pergunta se 10 é maior que 5.

A resposta é **verdadeiro**. O computador entende isso e guarda esse resultado.

# Usando uma Variável



## Guardar Valor



idade < 12

Criamos uma variável com valor 12.



## Comparar



idade > 10

O computador pega o valor e faz a comparação.



## Responder



Ele responde verdadeiro ou falso, guiando o algoritmo.

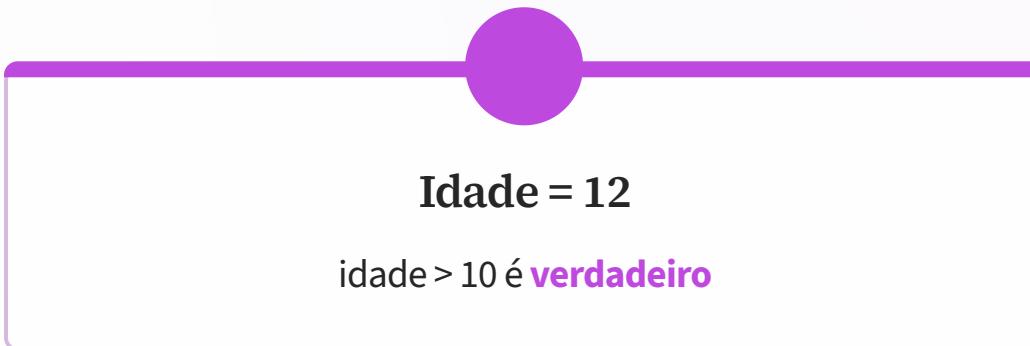
# Guardando o Resultado

```
resultado <- idade > 10
```

Agora o computador guarda verdadeiro ou falso em uma **variável lógica**.

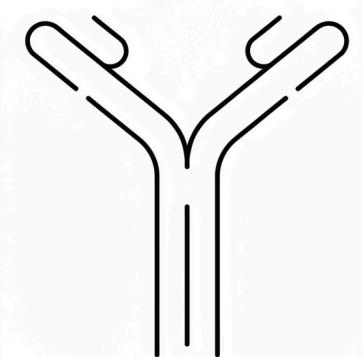
Depois podemos usar esse valor para tomar decisões no programa.

# Um Exemplo Prático



O computador sabe disso e pode agir de forma diferente em cada caso.

# Por Que Isso é Importante?



## Sem Comparações

O computador não decide. Ele só seguiria sempre o mesmo caminho.



## Com Verdadeiro e Falso

O programa pode escolher diferentes caminhos e tomar decisões.



# O Que Aprendemos

01

---

## Comparações

O computador compara valores usando  $>$ ,  $<$ , e  $=$ .

02

---

## Respostas

Ele responde verdadeiro ou falso para cada comparação.

03

---

## Controle

Essas respostas controlam o programa.

04

---

## Decisões

Isso é a base de todas as decisões em programação.

# Referências



- 1 WING, Jeannette M. Computational thinking. Communications of the ACM, New York, v. 49, n. 3, p. 33–35, 2006.
- 2 PAPERT, Seymour. Mindstorms: children, computers, and powerful ideas. New York: Basic Books, 1980.
- 3 PÓLYA, George. How to solve it: a new aspect of mathematical method. 2. ed. Princeton: Princeton University Press, 1957.
- 4 CAMPOS, A. F. G. A.; CAMPOS, E. A. V. Fundamentos da programação de computadores: algoritmos, Pascal, C/C++ (padrão ANSI) e Java. 3. ed. São Paulo: Pearson, 2012.