

# **Uma Introdução à Computação com Julia**

Alfredo Goldman

Lucas de Sousa Rosa

2025-03-16

# Índice

<b>Página Inicial</b>	<b>5</b>
<b>Agradecimentos</b>	<b>6</b>
<b>I Parte I: Conceitos Básicos</b>	<b>7</b>
<b>1 Uma Breve Apresentação da História dos Computadores e Linguagens de Programação</b>	<b>8</b>
1.1 Motivação . . . . .	8
1.2 Computadores Precisam Existir? . . . . .	8
1.3 Ábacos, Máquinas de Calcular e Quase-Computadores . . . . .	9
1.4 O Nascimento da Computação Moderna . . . . .	10
<b>2 Usando o Interpretador (REPL) como Calculadora</b>	<b>13</b>
2.1 Explorando a Sessão Interativa de Julia . . . . .	13
2.2 Variáveis e Tipos de Dados . . . . .	19
2.3 Saída de Dados . . . . .	22
2.4 Arquivos Externos . . . . .	22
2.4.1 O que é um arquivo .jl? . . . . .	23
2.5 Verifique seu Aprendizado . . . . .	23
2.6 Explore por Conta Própria . . . . .	24
<b>3 Introdução às Funções</b>	<b>25</b>
3.1 O uso de funções é uma abstração natural . . . . .	25
<b>4 Comparações, o comando if e recursão</b>	<b>30</b>
4.1 Agora sim: Funções que se chamam . . . . .	33
<b>II Parte II: Estruturas Fundamentais e Boas Práticas</b>	<b>37</b>
<b>5 Mais algoritmos e introdução aos testes</b>	<b>38</b>
<b>6 Testes automatizados e um pouco mais de código</b>	<b>44</b>
6.1 Funções caóticas . . . . .	47

<b>7</b>	<b>Uma outra forma de se fazer laços</b>	<b>48</b>
<b>8</b>	<b>Aula de exercícios</b>	<b>51</b>
8.1	Revisitando o cálculo do fatorial, recursivo e iterativo . . . . .	51
8.2	Aproximação da raiz quadrada . . . . .	52
8.3	Verificar se um número é primo . . . . .	53
8.4	Verificar se um número é palíndromo . . . . .	54
<b>9</b>	<b>Revisitando a aula passada</b>	<b>55</b>
9.1	Aleatoriedade . . . . .	56
<b>10</b>	<b>Entrada de dados e o começo de listas</b>	<b>60</b>
10.1	O comando input . . . . .	60
10.2	Lendo através da linha de comando . . . . .	62
10.3	Listas . . . . .	63
10.3.1	Álgebra linear e Listas . . . . .	65
10.3.2	Exercício de permutação . . . . .	66
<b>11</b>	<b>Exercícios com vetores</b>	<b>68</b>
11.1	Permutação . . . . .	68
11.2	Histograma . . . . .	70
11.3	Modelando problemas com o computador . . . . .	71
<b>12</b>	<b>Modelando um problema maior</b>	<b>74</b>
<b>13</b>	<b>Continuando a modelagem</b>	<b>78</b>
<b>14</b>	<b>Boas práticas</b>	<b>82</b>
14.1	Uso de contratos . . . . .	82
14.1.1	Boa prática 1: Use tipos . . . . .	82
14.2	Testes automatizados . . . . .	82
14.2.1	Boa prática 2: Sempre que possível faça testes . . . . .	83
14.3	Escreva código para humanos, não para computadores . . . . .	83
14.3.1	Boa prática 3: Escreva código para que outros leiam . . . . .	83
14.4	Aplicando as boas práticas . . . . .	83
<b>III</b>	<b>Parte III: Conceitos Avançados</b>	<b>86</b>
<b>15</b>	<b>Indo além de uma dimensão (Matrizes)</b>	<b>87</b>
<b>16</b>	<b>Aula de exercícios sobre Strings</b>	<b>92</b>
16.1	Concatenação de letras . . . . .	92

16.2	Inversão de String . . . . .	93
16.2.1	Função reverse . . . . .	94
16.3	Modificação de String . . . . .	94
16.4	Rearranjo de letras . . . . .	96
16.5	Encontrar a maior palavra . . . . .	97
16.6	Retorno de múltiplos valores . . . . .	99
<b>IV</b>	<b>Em andamento...</b>	<b>101</b>
	<b>Apêndices</b>	<b>102</b>
<b>A</b>	<b>Respostas para a pergunta “O que é um computador?”</b>	<b>102</b>

# Página Inicial

Seja bem-vindo(a) ao livro “Uma Introdução à Computação com Julia”. Este livro reúne as notas de aula da disciplina MAC0115 - Introdução à Computação para Ciências Exatas e Tecnologia. Com linguagem simples e objetiva, o livro apresenta os principais conceitos de programação, complementados por exemplos práticos de código.

Esta disciplina visa introduzir os fundamentos da computação através de um percurso histórico até conceitos práticos de programação utilizando a linguagem Julia. Cobre algoritmos, arquitetura de computadores, linguagens algorítmicas (com expressões, comandos, estruturas de dados e funções), metodologias de desenvolvimento e boas práticas de programação, além de proporcionar uma extensa prática de programação e depuração, formando uma base técnica completa para iniciantes.

O livro está sendo atualizado juntamente com a disciplina. Podem ocorrer mudanças na ordem e nos exemplos, mas nada que afete o conteúdo ministrado. Não se preocupe se algo não estiver exatamente onde você esperava encontrar.

# Agradecimentos

Diversas pessoas contribuíram, direta ou indiretamente, para a realização deste livro.

O autor principal é o Professor Alfredo Goldman. A revisão do texto e o suporte técnico ficaram a cargo de Lucas de Sousa Rosa, seu orientando de doutorado. Agradecemos, em especial, a Beatriz Viana Costa, que colaborou na redação de alguns capítulos. Agradecemos também os alunos da disciplina MAC0115 (Introdução à Computação para Ciências Exatas e Tecnologia), turma de 2024, por suas contribuições na revisão do conteúdo.

## **Parte I**

# **Parte I: Conceitos Básicos**

# 1 Uma Breve Apresentação da História dos Computadores e Linguagens de Programação

## 1.1 Motivação

Mas, afinal, o que é um computador? Precisamos mesmo saber a resposta para começar a programar? Na verdade, não. Porém, entender como um computador funciona nos torna bons programadores. Definir o que é um computador pode ser mais complicado do que parece. Veremos que a ideia de “computador” mudou muito ao longo da história, sempre ligada à necessidade de contar. Antes de mergulhar na história, vamos explorar diferentes respostas para essa pergunta.

Logo no começo das aulas de 2025, na matéria MAC115 - Introdução à Computação para Ciências Exatas e Tecnologia, fizemos uma pergunta simples aos alunos: “O que é um computador?”. Anotamos as respostas (ver Apêndice [A](#)) e apesar de algumas respostas engraçadas, como “um robô que vai controlar os humanos um dia”, notamos que a maioria dos alunos pensava em coisas parecidas:

1. Um computador é um objeto físico; uma máquina ou dispositivo.
2. Ele é capaz de processar informações ou dados.
3. É como uma calculadora, só que mais moderna.

Essas ideias mostram um pouco do que um computador faz, mas não explicam tudo o que ele é.

## 1.2 Computadores Precisam Existir?

O Professor Douglas Hartree (1897–1958), no seu livro “Calculating instruments and machines”, diz que computadores podem ser vistos de dois ângulos: anatômico (do que são feitos) e fisiológico (como funcionam). Tentar definir um computador pelas suas partes não seria suficiente, já que as peças dos computadores mudaram muito ao longo dos anos, então usar a anatomia para defini-los não funcionaria.



Na mesma época, o Professor Arthur L. Samuel propõe uma definição funcional do que é um computador. Segundo Samuel, um computador é “um dispositivo de processamento de informações ou dados que aceita dados em uma forma e os entrega em uma forma alterada”. Esta concepção técnica concorda com o que os alunos pensam. No entanto, essa definição nos leva a um questionamento mais profundo: será que computadores precisam necessariamente existir como dispositivos ou máquinas físicas, ou podemos conceber computação para além do aspecto material?

Se perguntássemos para uma pessoa na rua o que ela acha que é um computador, é bem provável que ela diria que é uma “máquina” ou um “dispositivo”. De fato, nas respostas que coletamos, essa ideia aparece com frequência. No entanto, os computadores modernos foram criados a partir de um modelo matemático abstrato, chamado Máquina de Turing.

Quando criança, aos 11 anos, Alan Mathison Turing escreveu uma carta para seus pais, Julius Mathison Turing e Ethel Sara Stoney Turing, contando sua ideia de como fazer uma máquina de escrever. Alan Turing não inventou a máquina de escrever, mas usou essa ideia para criar a Máquina de Turing: um modelo matemático de computação que manipula símbolos numa fita infinita, seguindo regras bem definidas. Esse modelo deu origem aos computadores modernos que, segundo John A. Robinson, nada mais são do que “manifestações físicas de uma mesma abstração lógica: a máquina universal de Turing.” Então, não. Computadores não precisam existir.

### 1.3 Ábacos, Máquinas de Calcular e Quase-Computadores

É aqui que a gente começa a falar da história da computação. Nós, humanos, somos muito criativos. Estamos sempre criando ferramentas para nos ajudar. Existem evidências arqueológicas que sugerem que os humanos praticam a contagem há pelo menos 50.000 anos. A contagem era usada por povos antigos para controlar dados sociais e econômicos, como o número de pessoas no grupo, animais, propriedades ou dívidas. Então, não é surpresa que os humanos tenham inventado ferramentas para ajudar nesse processo. Em 2700–2300 AC, os humanos criaram o ábaco: uma ferramenta para fazer contas mais rápido.

Ao longo dos séculos, outras ferramentas foram criadas para ajudar nisso. Um exemplo é a régua de cálculo, do século XVII, que fazia a mesma coisa que o ábaco, mas usando propriedades das funções logarítmicas. Os primeiros computadores eram como versões mais modernas dessas ferramentas, ou seja, máquinas de calcular. O engenho diferencial (1820) de Charles Babbage, uma máquina idealizada, mas não construída, é um exemplo de máquina de calcular feita para calcular funções polinomiais.

O inglês Charles Babbage era matemático, filósofo, inventor e engenheiro mecânico, e é considerado por muitos como o “pai do computador”. Esse título é por causa de outra máquina que ele idealizou. O engenho analítico (1840), diferente de todas as máquinas da época, marcou a transição da aritmética mecanizada para a computação de propósito geral. Essa máquina seria

programada por meio de cartões perfurados e incorporaria diversos recursos posteriormente adotados em computadores modernos, como controle sequencial, estruturas de ramificação e mecanismos de repetição (laços).

Durante a criação do engenho analítico, a condessa de Lovelace, Augusta Ada Byron King (filha do poeta Lord Byron), criou um algoritmo para calcular a sequência dos números de Bernoulli, e por isso é considerada a primeira programadora. Hoje em dia, a figura de Ada é usada como inspiração para aumentar a presença de mulheres na computação, que era bem maior algumas décadas atrás.

Até então todas as máquinas desenvolvidas eram estritamente mecânicas. O Z2 foi um dos primeiros exemplos de um computador digital operado eletricamente, construído com relés eletromecânicos, e foi criado pelo engenheiro civil Konrad Zuse em 1940 na Alemanha. Mas, foi a partir da invenção das válvulas termiônicas (tubos de vácuo) que damos o primeiro salto na era dos computadores digitais. As válvulas eram dispositivos totalmente elétricos que geravam corrente elétrica a partir do fenômeno de emissão termiônica e foram inventadas pelo físico John Ambrose Fleming em 1904.

O Z3, sucessor do Z2, também foi desenvolvido por Zuse e é considerado o primeiro computador digital programável e totalmente automático do mundo. Konrad Zuse também foi responsável pelo design do Plankalkül, a primeira linguagem de programação de alto nível, ou seja, mais próxima da linguagem humana e mais distante da linguagem de máquina. Embora esta linguagem nunca tenha sido implementada na época, ela introduziu conceitos fundamentais da programação moderna, como tipos de dados e estruturas de controle.

Máquinas como o Z3, Colossus e o ENIAC foram construídas manualmente, usando circuitos contendo relés ou válvulas e frequentemente usavam cartões perfurados ou fita de papel perfurada para entrada e como principal meio de armazenamento. A maioria das máquinas desse período não possuía a capacidade de armazenar e modificar programas (com exceção do Z3). No ENIAC, um “programa” era definido pela configuração de seus cabos de conexão e interruptores, característica que distingue essas máquinas dos computadores modernos. A programação nessa época era exercida majoritariamente por mulheres, porém essa predominância foi gradualmente diminuindo com o passar dos anos.

## 1.4 O Nascimento da Computação Moderna

Até o momento, todas as máquinas (Babbage, Zuse, Colossus) seguiam o mesmo design proposto por Babbage: construíam-se máquinas para realizar cálculos e, então, organizavam-se instruções codificadas em alguma outra forma, armazenadas separadamente, para fazê-las funcionar. A grande mudança de paradigma ocorreu em 1945 com as ideias de Alan Turing e John von Neumann. Ambos perceberam que os programas deveriam ser armazenados da mesma forma que os dados. O Manchester Baby foi o primeiro computador eletrônico de programa armazenado do mundo e executou seu primeiro programa em 21 de junho de 1948. A arquitetura

de von Neumann marca o início da era dos computadores modernos. Desde então, avanços foram feitos para torná-los mais rápidos, menores e fáceis de usar, porém seu cerne permanece o mesmo: a universalidade inerente ao computador de programa armazenado.

Na mesma década, Kathleen Booth, trabalhando no mesmo lugar que von Neumann, desenvolveu a primeira linguagem assembly—uma linguagem de programação muito próximo da linguagem de máquina. Porém, programar em assembly demandava um esforço intelectual considerável. As linguagens que surgiram posteriormente representaram tentativas de abstrair a linguagem de máquina para uma linguagem de alto nível, mais próxima da linguagem natural, humana. Embora diversas linguagens tenham sido criadas nos anos seguintes, foi apenas em 1954 que surgiu a primeira linguagem amplamente adotada: FORTRAN, desenvolvida na IBM por uma equipe liderada por John Backus. Atualmente, mais de 70 anos depois, FORTRAN ainda é utilizada para classificar a lista dos TOP500 supercomputadores mais rápidos do mundo.

A partir de 1955, a tecnologia dos transistores revolucionou a computação ao substituir os tubos de vácuo no design de computadores. Os transistores apresentavam vantagens significativas: eram menores e consumiam menos energia, consequentemente gerando menos calor que seus predecessores. O marco dessa transição foi o TRADIC Phase One, concluído em 1954, considerado o primeiro computador totalmente transistorizado.

A evolução tecnológica prosseguiu com a invenção dos circuitos integrados em 1958 por Jack Kilby, que posteriormente foi reconhecido com o Prêmio Nobel nos anos 2000 por essa contribuição. Um circuito integrado consiste em um conjunto de circuitos eletrônicos compostos por diversos componentes (transistores, resistores e capacitores) e suas interconexões. Esses componentes são minuciosamente gravados em uma pequena peça plana, conhecida como “chip”, fabricada com material semicondutor—inicialmente germânio e, atualmente, silício.

O período compreendido entre o final da década de 1960 e o final dos anos 1970 foi marcado pelo surgimento de diversas linguagens de programação, bem como pela consolidação dos principais paradigmas que conhecemos hoje. Simula, criada pelos cientistas da computação noruegueses Ole-Johan Dahl e Kristen Nygaard, destacou-se como a primeira linguagem projetada especificamente para suportar a programação orientada a objetos. Simultaneamente, Dennis Ritchie e Ken Thompson desenvolviam nos Bell Labs, entre 1969 e 1973, a linguagem C, voltada para programação de sistemas. É importante ressaltar que o desenvolvimento da linguagem C esteve intrinsecamente ligado ao sistema operacional UNIX, já que C foi criada justamente para facilitar a portabilidade deste sistema entre diferentes plataformas de hardware. Nesse mesmo contexto de inovação, a linguagem ML, concebida pelo cientista britânico Robin Milner, emergiu como pioneira entre as linguagens de programação funcional com tipagem estática.

Em termos de hardware, o microprocessador permitiu o último grande salto na história da computação. Sua evolução só foi possível graças aos circuitos integrados MOS (CMOS), que permitiram a progressiva miniaturização dos transistores. Atualmente, já somos capazes de produzir transistores com dimensões da ordem de 50 nanômetros, o que é surpreendente quando consideramos que o raio de um átomo de silício é de aproximadamente 0,13 nanômetros.

Por outro lado, a evolução das linguagens de programação foi particularmente marcante nos anos 1990, impulsionada pelo rápido crescimento da Internet. Nesse período, a produtividade dos programadores tornou-se algo importante, o que levou ao surgimento de diversas linguagens de desenvolvimento rápido de aplicativos (RAD). Essas linguagens eram acompanhadas por ambientes de desenvolvimento integrados (IDEs) e recursos de coleta de lixo. Como resultado dessa tendência, surgiram linguagens como Python, Lua, R, Ruby, Java, JavaScript e PHP.

A crescente popularização de novas linguagens de programação foi impulsionada pelos aplicativos mobile. Celulares e dispositivos móveis tornaram-se cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas, aumentando significativamente a demanda por aplicativos. Alguns exemplos dessas linguagens incluem Dart, Kotlin, TypeScript e Swift.

Em 2012, surge a linguagem que será estudada nesta disciplina: Julia. Propondo-se a ser rápida e produtiva, Julia une o desempenho de linguagens antigas, com a produtividade de linguagens recentes. Foi desenvolvida por Jeff Bezanson, Stefan Karpinski, Viral B. Shah e Alan Edelman. O site <https://julialang.org/benchmarks/> apresenta um benchmark comparativo de diferentes linguagens na resolução de alguns algoritmos. Pode-se observar que Julia demonstra desempenho equivalente ao da linguagem C.

## 2 Usando o Interpretador (REPL) como Calculadora

O objetivo deste capítulo é apresentar o interpretador de Julia como uma calculadora poderosa e introduzir os primeiros conceitos de programação: variáveis e funções. Mas primeiro é preciso instalar a linguagem Julia em seu computador. Mais detalhes sobre o processo de instalação podem ser encontrados neste [link](#).

Muito provavelmente seu sistema é Windows (10 ou 11) e sua arquitetura é de 64-bits. Há algumas formas de instalar Julia no Windows:

1. Através de um arquivo executável (.exe).
2. Através de comandos pelo terminal (winget).

A princípio qualquer uma das opções é adequada. A primeira opção não requer nenhum programa adicional, enquanto que a segunda requer um terminal. Um terminal é um aplicativo que permite a comunicação com o sistema operacional por meio de uma interface de linha de comando (CLI). O terminal padrão do Windows é o Windows Terminal. É fortemente recomendado que você o tenha instalado e isso pode ser feito através da Microsoft Store.

Uma vez que você tenha acesso a um terminal há dois comandos possíveis para instalar Julia: `winget install julia -s msstore` ou `winget install -e --id JuliaLang.Julia`. Mais uma vez, qualquer uma das opções deve funcionar.

### 2.1 Explorando a Sessão Interativa de Julia

Você pode abrir uma sessão interativa (também conhecido como um *read-eval-print loop* ou REPL) de Julia digitando o comando `julia` na linha de comando do seu terminal. No Windows, após instalação da linguagem, é possível abrir uma sessão interativa clicando duas vezes no executável Julia. A sua janela deve ser parecida com

```
      _ _ _ _ _      | Documentation: https://docs.julialang.org
  _ _ _ _ _ | _ _ _ _ _ |
  _ _ _ _ _ | | _ _ _ _ _ | Type "?" for help, "]?" for Pkg help.
  | | | | | | | / _ _ _ _ _ |
```

```
| | | _ | | | | ( _ | | | Version 1.11.3 (2025-01-21)
_ / | \ _ _ ' _ | _ | \ _ _ ' _ | | Official https://julialang.org/ release
| _ _ / |
```

julia>

Dentro da sessão podemos inserir comandos que serão lidos, avaliados e impressos na tela. Um comando só é avaliado quando teclamos **Enter**. Vamos começar com operações com números inteiros. Para somar dois números podemos digitar:

```
1 + 2
```

3

Para multiplicar outros dois número:

```
40 * 4
```

160

Como esperado, podemos utilizar as operações básicas de soma (+), subtração (-) e multiplicação (\*), e os resultados ocorrem como previsto. No entanto, observaremos a seguir que o comportamento da divisão apresenta algumas particularidades:

```
a = 84
b = 2

# As variáveis a e b são do tipo Int64

resultado = a / b
println(resultado)
```

42.0

Notem que, neste exemplo, ocorreu uma conversão de tipo, pois 84 e 2 são números inteiros, enquanto o resultado é um número em ponto flutuante (float). Os pontos flutuantes são representações binárias de números reais, tema que exploraremos com mais detalhes em breve. Esta conversão fica evidente pela representação do resultado como 42.0, em vez de simplesmente 42. Caso deseje obter o resultado como um número inteiro, é possível utilizar o operador `div`:

```
div(84,2)
```

42

Ou de forma equivalente usando o operador `\div` (para conseguir ver o símbolo da divisão é necessário digitar `\div` seguido da tecla `<tab>`).

Além das operações básicas, é possível fazer exponenciação:

```
2^31
```

2147483648

Expressões mais complexas também podem ser calculadas:

```
23 + 2 * 2 + 3 * 4
```

39

Sim, a precedência de operadores usual também é válida em Julia. Entretanto, lembre-se da primeira lição de programação: *Escreva para humanos, não para máquinas*. Podemos usar parênteses para separar as operações:

```
23 + (2 * 2) + (3 * 4)
```

39

Lembra dos pontos flutuantes? Todas as operações vistas podem ser aplicadas em pontos flutuantes:

```
23.5 * 3.14
```

73.79

Ou:

```
12.5 / 2.0
```

```
6.25
```

O exemplo acima demonstra mais um código escrito de forma clara para pessoas, onde ao utilizarmos 2.0 deixamos explícito que o segundo parâmetro é um número de ponto flutuante (float). É fundamental compreender que números de ponto flutuante possuem precisão **limitada**, portanto não se surpreenda ao encontrar resultados inesperados como os demonstrados abaixo:

```
1.2 - 1.0
```

```
0.19999999999999996
```

Erros como esse são bastante raros, tanto que normalmente depositamos total confiança nas contas realizadas por computadores e calculadoras. No entanto, é importante reconhecer que existem limitações (veja os exemplos abaixo).

```
2.6 - 0.7 - 1.9
```

```
2.220446049250313e-16
```

```
0.1 + 0.2
```

```
0.30000000000000004
```

```
10e15 + 1 - 10e15
```

```
0.0
```

Esses problemas de precisão estão ligados à limitação de como os números são representados no computador. De maneira simplificada, os valores no computador são codificados em palavras, formadas por bits. Nos computadores modernos, as palavras têm 64 bits, ou 8 bytes. Logo, uma outra limitação está relacionada aos números inteiros muito grandes.

```
2^63
```

```
-9223372036854775808
```



No entanto, para um curso introdutório, é suficiente estar ciente dessas limitações. O tratamento dessas questões faz parte de disciplinas mais avançadas. Vale ressaltar que o erro mencionado anteriormente é um *erro silencioso*, ou seja, ao trabalharmos com números inteiros, pode acontecer que o valor a ser representado exceda a capacidade do número de bits disponível, resultando em uma falha que ocorre sem notificação explícita.

Voltando às contas. Um outro operador interessante é o `%` que calcula o resto da divisão

```
4 % 3
```

```
1
```

Até agora vimos como trabalhar com um único valor, como se estivéssemos usando o visor de uma calculadora. Mas podemos ir além disso. Em vez de simples teclas de memória, o computador nos oferece **variáveis**. Essas são como nomes para valores que queremos armazenar e utilizar posteriormente.

Além das operações básicas também temos as operações matemáticas (funções), como por exemplo o seno, *sine* em inglês. Para saber como uma função funciona podemos pedir ajuda ao ambiente, usando uma `?` ou o macro `@doc`, e em seguida digitando o que queremos saber, como por exemplo em:

```
@doc sin
```

A saída desse comando indica a operação que a função realiza e ainda apresenta alguns exemplos:

```
sin(x)
```

```
Compute sine of x, where x is in radians.
```

```
See also sind, sinpi, sincos, cis, asin.
```

```
Examples
```

```
julia> round.(sin.(range(0, 2pi, length=9)'), digits=3)
1×9 Matrix{Float64}:
0.0  0.707  1.0  0.707  0.0 -0.707 -1.0 -0.707 -0.0
```

Ambos os comandos `? sin` e `@doc sin` possuem a mesma saída.

Notem que nem tudo que foi apresentado faz sentido no momento, mas já dá para entender o uso de uma função como `sin`. Vejamos agora a raiz quadrada:

```
@doc sqrt
```

```
sqrt(x)
```

```
Return \sqrt{x}.
```

```
Throws DomainError for negative Real arguments. Use complex negative arguments instead. Note  
along the negative real axis.
```

```
The prefix operator √ is equivalent to sqrt.
```

```
See also: hypot
```

```
...
```

Nela vemos que é possível calcular a raiz como em:

```
sqrt(4)
```

```
2.0
```

```
sqrt(4.0)
```

```
2.0
```

Agora, observe que a documentação da função `big()` tem a seguinte ajuda:

```
big{T::Type}
```

```
Compute the type that represents the numeric type T with arbitrary precision. Equivalent to t
```

```
Examples
```

```
julia> big(Rational)  
Rational{BigInt}
```

```
julia> big(Float64)
BigFloat
```

```
julia> big(Complex{Int})
Complex{BigInt}
```

```
big(x)
```

Convert a number to a maximum precision representation (typically `BigInt` or `BigFloat`). See [BigFloat](#) for some pitfalls with floating-point numbers.

A função `big()` permite criar números de grande magnitude, representados pelos tipos `BigInt` ou `BigFloat`. Essa função é particularmente útil quando você precisa trabalhar com números muito grandes que ultrapassam os limites dos tipos padrão, como `Int64` ou `Int32`. Ao utilizar números do tipo `BigInt`, eliminamos problemas de estouro (overflow), conforme podemos observar abaixo:

```
big(2) ^ 1002
```

```
42860344287450692837937001962400072422456192468221344297750015534814042044997444899727935152
```

## 2.2 Variáveis e Tipos de Dados

Como já introduzido, em Julia, temos o conceito de variáveis. Variáveis servem para armazenar dados diversos, como inteiros e floats. Podemos operar nas variáveis da mesma forma que operamos nos dados que elas guardam (veja o exemplo abaixo).

```
a = 7
2 + a
```

```
9
```

É importante destacar que as variáveis em Julia podem receber novos valores, e o tipo da variável é determinado pela última atribuição realizada. A função `typeof` pode ser usada para identificar o tipo da variável especificada.

```
a = 3
typeof(a)
```

Int64

```
a = a + 1  
typeof(a)
```

Int64

No exemplo a seguir, a variável **b** começa com um valor de tipo inteiro. No entanto, após a operação de multiplicação, seu valor passa a ser do tipo ponto flutuante.

```
b = 3  
b = b * 0.5  
typeof(b)
```

Float64

A capacidade de alterar o tipo da variável é conhecida como **tipagem dinâmica**. Esta característica apresenta diversas vantagens, como a flexibilidade de reutilizar variáveis para armazenar diferentes tipos de dados ao longo do tempo e a menor verbosidade, pois não é necessário especificar o tipo de cada variável, o que melhora a legibilidade do código. Neste contexto, podemos observar que Julia possui vários tipos primitivos, sendo os principais:

```
typeof(1)
```

Int64

```
typeof(1.1)
```

Float64

```
typeof("Bom dia")
```

String

Falando em **strings**, elas são definidas por conjuntos de caracteres entre aspas como:

```
s1 = "Olha que legal"
s2 = "Outra String"
```

"Outra String"

Também é possível realizar operações com strings, como concatenação:

```
s1 = "Tenha um"
s2 = " Bom dia"
s3 = s1 * s2
```

"Tenha um Bom dia"

Ou repetição usando o operador de potência:

```
s = "Não vou mais fazer coisas que possam desagradar os meus colegas "
s ^ 10
```

"Não vou mais fazer coisas que possam desagradar os meus colegas Não vou mais fazer coisas q

Ainda sobre variáveis, há algumas regras referentes aos seus nomes: devem começar com uma letra (ou com `_`), podem conter dígitos e não podem ser palavras reservadas. Vale ressaltar que Julia, por ser uma linguagem moderna, aceita caracteres unicode e emojis nos nomes, como por exemplo o  $\Delta$  (`\Delta`).

```
 $\Delta$  = 2
```

2

```
= 5 # \:cat: <tab>
= 3 # \:dog: <tab>
= 20 # \:house: <tab>
```

20

Isso não adiciona nada do lado de algoritmos, mas é possível ter variáveis bem bonitinhas. A lista de figuras pode ser encontrada [aqui](#).

## 2.3 Saída de Dados

Para fazer saídas usam-se dois comandos, `print()` e o `println()`, sendo que o primeiro não pula linha e o segundo pula.

```
print("Hello ")
println("World!")
println("Ola, mundo!")
```

```
Hello World!
Ola, mundo!
```

Para evitar que se digitem muitos caracteres, por vezes podemos usar *açucares sintáticos*.

```
x = 1
x = x + 1
x += 1 # forma equivalente a acima, o mesmo vale para os operadores *, - e /
```

```
3
```

O código acima utiliza comentários (tudo depois do `#`). Esses comentários são ignorados pelo interpretador e podem ser usados para tornar o código mais legível.

## 2.4 Arquivos Externos

Podemos carregar funções de outros arquivos na sessão interativa (e em outros arquivos também) usando o comando `include("caminho/do/arquivo.jl")`. Julia lê o arquivo especificado e executa todo o seu conteúdo no contexto atual. Isso significa que todas as funções, variáveis e definições no arquivo tornam-se disponíveis no ambiente onde `include` foi chamado.

Por exemplo, suponha que temos um arquivo chamado `funcoes.jl` que possui a função `ola`:

```
function ola(nome)
    println("Olá ", nome)
end
```

```
ola (generic function with 1 method)
```

Podemos incluir essa função em um segundo arquivo utilizando o `include("funcoes.jl")` e então usar a função definida no arquivo `funcoes.jl`:

```
include("funcoes.jl")
println(ola("Alfredo"))
```

A saída deverá ser `Olá Alfredo`.

### 2.4.1 O que é um arquivo .jl?

Um arquivo `.jl` é semelhante a um arquivo de texto `.txt`, porém com a extensão `.jl`. Embora seja possível abri-lo com um editor de texto simples como o Bloco de Notas, não é recomendado utilizá-lo para programação. Os arquivos `.jl` são arquivos de código-fonte da linguagem Julia e são geralmente editados com editores específicos para programação, como Visual Studio Code, Atom ou Sublime Text.

Não existe um editor de texto definitivamente superior aos demais, o importante é escolher aquele com o qual você se sinta mais confortável. Nossa recomendação é o Visual Studio Code, que oferece recursos muito mais avançados que um editor de texto comum e possui uma extensão dedicada à linguagem Julia, facilitando significativamente a escrita de código. Para começar a usar o Visual Studio Code com Julia, os tutoriais a seguir podem ser úteis:

- <https://code.visualstudio.com/docs/getstarted/getting-started>
- <https://code.visualstudio.com/docs/languages/julia>

## 2.5 Verifique seu Aprendizado

1. Qual a diferença entre os resultados obtidos pelos operadores `/` e `div` em Julia? Em quais situações cada um seria mais apropriado?
2. Por que a expressão `2.6 - 0.7 - 1.9` não resulta exatamente em zero? O que isso nos ensina sobre cálculos computacionais?
3. Explique o que significa ‘tipagem dinâmica’ e como isso afeta o comportamento das variáveis quando atribuímos diferentes tipos de valores a elas.
4. Use a função `big()` para calcular  $2^{1000}$ . Compare este resultado com o que acontece ao tentar calcular  $2^{1000}$  sem usar `big()`.
5. Armazene seu nome e sobrenome em variáveis separadas e depois combine-as para formar seu nome completo com um espaço entre elas. Demonstre também a operação de repetição de strings.
6. Crie as variáveis `a = 10`, `b = 3` e `c = 4.5`. Realize os seguintes cálculos: `a + b + c`, `a * b * c`, `a % b` e verifique o tipo do resultado de cada operação usando `typeof()`.

## 2.6 Explore por Conta Própria

1. Procure na documentação duas funções matemáticas que não foram mencionadas no capítulo e teste seu uso no REPL.
2. O que acontece quando você tenta dividir um número por zero em Julia? E quando calcula  $0/0$ ? Teste e observe os resultados.
3. Experimente o operador Unicode (digite `\approx` seguido de **TAB**). Como ele se comporta ao comparar  $0.1 + 0.2$   $0.3$ ?
4. Investigue a função `round()` e utilize-a para corrigir alguns dos problemas de precisão demonstrados no capítulo.



## 3 Introdução às Funções

Objetivo: Começar a entender como funcionam as funções em uma linguagem de programação

### 3.1 O uso de funções é uma abstração natural

Na aula passada já vimos umas funções e isso foi bem natural, foram elas:

- `typeof()` - Dado um parâmetro devolve o seu tipo. Variáveis estão associadas a tipos;
- `div()` - Dados dois parâmetros devolve a divisão inteira do primeiro pelo segundo;
- `print()` e `println()` - Dados diversos parâmetros os imprime, sem devolver nada.

Inclusive, aqui vale a pena ver que podemos pedir ajuda ao Julia para saber o que fazem as funções. Para isso, se usa o `?` antes da função:

```
?typeof()  
?div()  
?print()
```

Ao fazer isso, inclusive descobrimos que o `div()` pode ser usado também como  $\div$ .

Uma outra função bem útil é a que permite transformar um tipo de valor em outro.

```
parse(Float64, "32")
```

Para conversão de valores em ponto flutuante para inteiros, temos a função `trunc`.

```
trunc{Int64}(2.25)
```

De forma inversa temos o `float`.

```
float{Float64}(2)
```

Finalmente, podemos transformar um valor em uma string, como em:

```
string(3)
```

ou

```
string(3.57)
```

Também tem muitas funções matemáticas prontas como

Função	Descrição
<code>sin(x)</code>	Calcula o seno de ( x ) em radianos
<code>cos(x)</code>	Calcula o cosseno de ( x ) em radianos
<code>tan(x)</code>	Calcula a tangente de ( x ) em radianos
<code>deg2rad(x)</code>	Converte ( x ) de graus em radianos
<code>rad2deg(x)</code>	Converte ( x ) de radianos em graus
<code>log(x)</code>	Calcula o logaritmo natural de ( x )
<code>log(b, x)</code>	Calcula o logaritmo de ( x ) na base ( b )
<code>log2(x)</code>	Calcula o logaritmo de ( x ) na base 2
<code>log10(x)</code>	Calcula o logaritmo de ( x ) na base 10
<code>exp(x)</code>	Calcula o expoente da base natural de ( x )
<code>abs(x)</code>	Calcula o módulo de ( x )
<code>sqrt(x)</code>	Calcula a raiz quadrada de ( x )
<code>cbrt(x)</code>	Calcula a raiz cúbica de ( x )
<code>factorial(x)</code>	Calcula o fatorial de ( x )

A melhor forma de se acostumar a usar as funções é fazendo contas e verificando os resultados. Uma dica importante é que para funções mais complexas, pode ser que já existam funções prontas em Julia. Para isso uma busca com as palavras chave. Um exemplo a seguir para procurar a função para o cálculo de seno hiperbólico: “julia lang hiperbolic sin”. A busca pelo termo em inglês é uma boa dica para buscas em geral.

Em julia também é possível criar funções conforme as suas necessidades, como abaixo:

```
function mensagemDeBomDia()  
    println("Tenha um bom dia!")  
end
```

`mensagemDeBomDia` (generic function with 1 method)

Para usar uma função, basta chamá-la:

```
MensagemDeBomDia()
```

Funções, podem receber um ou mais parâmetros:

```
function imprime(a)
    println(" Vou imprimir ", a)
end
imprime(42)
```

```
Vou imprimir 42
```

Também é possível que uma função chame outra função como em:

```
function imprimeduasvezes(a)
    imprime(a)
    imprime(a)
end
imprimeduasvezes(13)
```

```
Vou imprimir 13
Vou imprimir 13
```

Mais ainda, também é possível diferenciar funções por meio da quantidade de parâmetros.

```
function recebe(a)
    println("Recebi um parametro: ", a)
end
function recebe(a, b)
    println("Recebi dois parametros: ", a, " ", b)
end
```

recebe (generic function with 2 methods)

Conforme a chamada, a função chamada será diferente:

```
recebe(1)
recebe(1, 2)
```

Também dá para chamar funções com variáveis e com operações, como em:

```
a = 10
recebe(a)
recebe(a, a + 1)
```

As funções que vimos até agora imprimem mensagens, mas não devolvem nada. O `typeof()` delas é `nothing`, ou seja, algo que não pode ser atribuído.

Mas, também é possível fazer funções que devolvem valores, como:

```
function soma1(a)
    return a + 1
end
```

Nesse caso, se for passado um parâmetro numérico, a função devolverá o valor incrementado (adicionado de 1).

Claro que isso pode ser usado com fórmulas mais complicadas como:

```
function hipotenusa(a, b)
    hip = a * a + b * b
    return hip
end
```

`hipotenusa` (generic function with 1 method)

Exercício:

Faça o passo a passo para encontrar as raízes da equação de segundo grau  $x^2 - 5x + 6$ , usando as variáveis `a`, `b`, `c`, `\Delta`, `x1` e `x2`. Após isso, compare com a solução a seguir:

```
# Definição dos coeficientes
a = 1
b = -5
c = 6

# Cálculo do discriminante
delta = b^2 - 4 * a * c

# Cálculo das raízes
```

```
if delta >= 0
    x1 = (-b + sqrt(delta)) / (2 * a)
    x2 = (-b - sqrt(delta)) / (2 * a)
    println("As raízes são: x1 = $x1 e x2 = $x2")
else
    println("A equação não possui raízes reais.")
end
```

As raízes são: x1 = 3.0 e x2 = 2.0

## 4 Comparações, o comando if e recursão

Antes de falar em desvio (if), vamos ver um novo tipo de variável que foi introduzido de forma natural. O tipo booleando, ou seja uma variável que pode valer true (verdadeiro) ou false (falso). O seu uso está intimamente ligado ao if.

Observem os seguintes exemplos:

```
2 + 2 == 4
```

```
true
```

```
3 != 8
```

```
true
```

```
23 < 24
```

```
true
```

```
42 <= 44
```

```
true
```

```
42 < 2
```

```
false
```

Vale chamar a atenção, como em linguagens de programação o = é usado para atribuições, para comparações se usa o ==. Da mesma forma o != é usado como diferente. Esses operadores, em conjunto com o <, <=, > e >= nos permitem comparar valores.

Sobre as variáveis booleanas vale também observar o seu tipo. Uma explicação mais aprofundada sobre como essas variáveis funcionam será fornecida quando abordarmos os operadores condicionais:

```
typeof(2 == 3)
```

Bool

Finalmente, também podemos negar variáveis booleanas para inverter o seu valor:

```
!true  
!false
```

true

Nessa aula, vamos aprender um novo comando. O desvio condicional, através dele é possível alterar o fluxo de execução de um programa. Até o momento não tínhamos comentado isso explicitamente, mas a ordem de execução de instruções segue a ordem em que elas estão. Vejamos o exemplo abaixo:

```
println("Oi")  
println("um")  
println("dois")
```

Oi  
um  
dois

A ordem de impressão será Oi, um e dois.

Da mesma forma não temos problema ao executar o código abaixo.

```
denominador = 0  
denominador += 2  
30 / denominador
```

15.0

Apesar da variável denominador começar inicialmente com 0, antes de se fazer a divisão, ela estará valendo 2.

Como é de se esperar nem sempre queremos que essa ordem seja respeitada. Observe o seguinte exemplo:

```
pandemia = true
println("Vou sair de casa?")
if pandemia == true
    println("Só vou sair de casa se for essencial")
end
```

```
Vou sair de casa?
Só vou sair de casa se for essencial
```

O exemplo acima é claro, se uma condição for verdadeira, o código que está no escopo do if (isso é entre a condição e o end) será executado.

Um outro exemplo:

```
denominador = 1
if denominador != 0
    println("sei fazer a divisão se não for por zero")
    println("o resultado da divisão de 30 por ", denominador, " é igual a ", 30/denominador)
end
```

```
sei fazer a divisão se não for por zero
o resultado da divisão de 30 por 1 é igual a 30.0
```

Situações muito comuns em computação devem ser favorecidas pela linguagem, nesse caso do if, é muito comum termos duas ou mais situações. Nesse sentido em Julia podemos também ter alternativas como abaixo:

```
pandemia = true
println("Vou sair de casa?")
if pandemia == true
    println("Só vou sair de casa se for essencial")
else
    println("Balada liberada!!")
end
```

```
Vou sair de casa?
Só vou sair de casa se for essencial
```

No caso de termos mais de uma alternativa, não basta termos só uma condição, nesse caso temos que usar elseif.



```

pandemia = true
tenhoqueestudar = true
println("Vou sair de casa?")
if pandemia == true
    println("Só vou sair de casa se for essencial")
elseif tenhoqueestudar == true
    println("Melhor ficar em casa")
else
    println("Balada liberada")
end

```

```

Vou sair de casa?
Só vou sair de casa se for essencial

```

Conhecendo o if, agora, escreva uma função que recebe os coeficientes, a, b e c de uma equação de segundo grau e imprime as suas raízes reais.

Sim, a forma de se aprender a programar é programando.

Vamos agora a parte mais importante do curso, lembrando que até o momento aprendemos:

- valores - variáveis e alguns dos seus tipos - alguma funções já prontas como `div()`, `typeof()`, `parse()`, `string()`, `println()`, `sin()`, etc - como fazer as nossas funções com a palavra reservada `function` e que termina por `end` - lembrando que a função pode ou não devolver algo através do `return` - lembrando também que uma função pode chamar outra função - como mudar o fluxo de execução normal com o `if`, `elseif`

## 4.1 Agora sim: Funções que se chamam

Agora podemos, ir ao tópico principal da aula.

Observe a seguinte função `imprime()`.

```

function imprime()
    println("Mensagem positiva")
    imprime()
end

```

```
imprime (generic function with 1 method)
```

Ao ser chamada, o que acontece? O computador fará chamadas seguidas a função, imprimindo a mensagem, até o momento que ocorra uma limitação de memória. Logo, fazer chamadas onde uma função se chama, sem controle não é uma boa ideia.

Por outro lado, podemos pensar em uma forma de chamada controlada, onde a própria função decide o momento de parar de se chamar. Para isso, vamos pegar uma função matemática bem conhecida, o fatorial.

Sabemos que  $5! = 5.4.3.2.1$ . Mais, ainda dado um número  $n$ , sabemos que  $n! = n.(n - 1)!$ . Continuando, temos que  $(n - 1)! = (n - 1).(n - 2)!$  e assim por diante. Para reproduzir isso no computador precisamos saber quando parar. Para isso, podemos usar que o fatorial de zero é 1, ou  $0! = 1$ . Logo já temos a primeira parte da função:

```
function fatorial(n)
  if n == 0
    return 1
  else
    # o que vamos colocar aqui?
  end
```

No código acima, temos o critério de parada, ou seja quando  $n$  for igual a zero, a resposta será 1. Mas, e se  $n$  não for zero. Nesse caso, temos que seguir a fórmula da recursão ou seja  $n.(n - 1)!$ . Como  $(n - 1)!$  pode ser escrito como `fatorial(n - 1)`. Ficamos com a expressão `n * fatorial(n - 1)`.

```
function fatorial(n)
  # Critério de parada: quando n é igual a 0, a recursão termina
  if n == 0
    return 1
  else
    return n * fatorial(n - 1) # Chamada recursiva
  end
end
fatorial(5)
```

120

Vamos a um segundo exemplo, a contagem regressiva. Mais uma vez, quando se chega a zero, podemos considerar que a contagem terminou. Além disso, a cada número, o próximo passo é o número menos 1.

```
function contagem(n)
  if n < 0
    println("Bum!")
  else
    print(n, " ")
    contagem(n - 1)
  end
end
contagem(5)
```

5 4 3 2 1 0 Bum!

Essa estrutura é bem poderosa, pois permite que operações sejam executadas um número controlado de vezes. Voltando ao countdown, imagine que ao invés de imprimir uma mensagem quiséssemos fazer uma conta com o que será devolvido.

```
function soma(n)
  if n > 0
    return n + soma(n - 1)
  else
    return 0
  end
end
soma(11)
```

66

Essa estrutura é bastante poderosa e pode ser usada para o cálculo de produto, nesse caso, a mudança é bem pequena.

Da mesma forma segue um exemplo para o cálculo dos n primeiros elementos da soma harmônica.

```
function somaharmonica(atual, n)
  # Caso base: se 'atual' é maior ou igual a 'n'
  if atual >= n
    # Retorna o recíproco de 'atual' (último termo da soma)
    return 1.0 / atual
  else
    # Caso recursivo: soma o recíproco de 'atual' e chama a função para o próximo número
```

```
    return 1.0 / atual + somaharmonica(atual + 1, n)
end
end

somaharmonica(1, 10)
```

2.9289682539682538

## **Parte II**

# **Parte II: Estruturas Fundamentais e Boas Práticas**

## 5 Mais algoritmos e introdução aos testes

Nessa aula, vamos ver algoritmos um pouco mais elaborados. Mas, sabendo que vamos usar algo com um maior grau de sofisticação, que tal pensar em testes?

De uma forma geral, para verificar o funcionamento de um programa, podemos escrever testes que verificam o funcionamento em algumas situações específicas.

Dado que o primeiro problema que queremos resolver é um algoritmo que encontra o  $n$ -ésimo número de Fibonacci. Por que não começar com testes?

Uma forma de se fazer testes, e de forma manual, mas isso não é reproduzível. A melhor maneira de se fazer testes, é de forma automatizada, ou seja criar código que teste código. Isso pode parecer complicado, mas vamos ver abaixo que não é.

Em uma busca rápida, podemos ver que a sequência de Fibonacci é definida da seguinte forma, os dois primeiros elementos  $F_1$  e  $F_2$  valem 1, em seguida temos a fórmula  $F_n = F_{n-1} + F_{n-2}$ . Mas, antes de pensar em resolver o problema vamos pensar em como testar.

Já sabemos os primeiros valores, além disso, através de uma busca rápida, podemos descobrir alguns valores da sequência como  $F_5 = 5$  e  $F_{12} = 144$ . Supondo que a função para o cálculo do  $n$ -ésimo número de Fibonacci chamará `fibo()`. Podemos escrever o seguinte trecho de código:

```
function testafibo_versao1()
    if fibo(1) == 1
        println("Deu certo para 1")
    end
    if fibo(2) == 1
        println("Deu certo para 2")
    end
    if fibo(5) == 5
        println("Deu certo para 5")
    end
    if fibo(12) == 144
        println("Deu certo para 12")
    end
    println("Final dos testes")
end
```

testafibo\_versao1 (generic function with 1 method)

A função de testes acima verifica se a função fibo() devolve o resultado correto para três casos. Mas, ela tem um defeito, ela imprime mensagens demais, o que pode ser ruim. Considerando isso, vamos ver o primeiro fundamento importante com relação a testes automatizados.

*Se o teste passou, ele deve indicar apenas que deu certo!*

Levando em conta o que foi escrito acima, podemos mudar o nosso teste para:

```
function testafibo()
  if fibo(1) != 1
    println("Não deu certo para 1")
  end
  if fibo(2) != 1
    println("Não deu certo para 2")
  end
  if fibo(5) != 5
    println("Não eu certo para 5")
  end
  if fibo(12) != 144
    println("Não deu certo para 12")
  end
  println("Final dos testes")
end
```

testafibo (generic function with 1 method)

Agora de posse da nossa função de testes, podemos pensar em escrever a nossa função de Fibonacci. Vamos ao caso fácil de n for menor que 2, a resposta é 1. Como vemos abaixo:

```
function fibo(n)
  if n <= 2
    return 1
  else
    # ainda não sabemos o que colocar aqui...
  end
end
```

fibo (generic function with 1 method)

Mas, a resposta está na própria definição da função, ou seja:  $F_n = F_{n-1} + F_{n-2}$ . Se o  $n$  for maior do que 2, temos que fazer a soma dos valores de Fibonacci de  $n - 1$  e de  $n - 2$ . Ou seja:

```
function fibo(n)
    if n <= 2
        return 1
    else
        return fibo(n - 1) + fibo(n - 2)
    end
end

fibo(10)
```

55

É interessante notar que apesar de ser um dos exemplos clássicos de uso de recursão, o algoritmo acima é extremamente ineficiente. A razão é simples, cada vez que é feita a chamada, todos os valores de Fibonacci são recalculados para os valores de  $n$  e  $n - 1$ .

Como Julia é uma linguagem moderna podemos usar o conceito de Memoização, que evita calcular o que já foi calculado. O Memoize tem que ser instalado no Julia com os comandos `import Pkg` e `Pkg.add("Memoize")`.

```
using Memoize
@memoize function fibo(n)
    if n <= 2
        return 1
    else
        return fibo(n - 1) + fibo(n - 2)
    end
end

fibo(10)
```

55

As diferenças de tempo das duas versões podem ser verificada com o comando `@time`. Da seguinte forma:



```
@time fibo(10)
```

```
0.000001 seconds
```

55

Esse tipo de comando, que começa com @ é conhecido como anotação, e tem o poder de mudar o comportamento de partes do código.

Vamos ao segundo algoritmo da aula, o MDC (Máximo Divisor Comum). A ideia é usar o algoritmo de Euclides.

Basicamente ele diz que o MDC de dois números a e b, é igual ao MDC de b e r, onde  $r = a \% b$ . Quando esse resto for zero, chegamos a solução, que é b.

Vamos começar com os testes para alguns valores bem conhecidos. Por sinal começar pelos testes antes de escrever o código é uma boa prática de programação conhecida por TDD (Test Driven Design).

```
function testaMDC()
  if MDC(3298, 2031) != 1
    println("deu erro, para 3298 e 2031")
  end
  if MDC(120, 36) != 12
    println("deu erro, para 120 e 36")
  end
  if MDC(36, 120) != 12
    println("deu erro, para 36 e 120")
  end
  println("Acabaram os testes")
end
```

testaMDC (generic function with 1 method)

Vamos pensar na função agora. Dessa vez, se o resto for 0, temos que devolver o segundo termo. Caso contrário temos que continuar com a regra

```
function MDC(a, b)
  r = a % b
  if r == 0
    return b
  end
end
```

```

        else
            return MDC(b, r)
        end
    end
end

testaMDC()

```

Acabaram os testes

Até agora usamos o modo interativo do Julia para fazer os nossos códigos. Mas, existe outra forma bem mais reutilizável, ou seja, escrever o texto em arquivos. Isso é relativamente simples, basta usar um editor de texto (puro) da sua preferência, como o notepad, nano, juno, atom, vscode ou outro e salvar um arquivo com a extensão .jl.

Mas, para que algo seja executado é importante colocar uma chamada ao final. Veja abaixo um possível arquivo mdc.jl.

```

function testeMDC()
    if mdc(70, 5) != 5
        println("Não funcionou para 70 e 5")
    end
    if mdc(13, 7) != 1
        println("Não funcionou para 13 e 7")
    end
    if mdc(127, 15) != 1
        println("Não funcionou para 127 e 15")
    end
    if mdc(20, 15) != 5
        println("Não funcionou para 20 e 15")
    end
    if mdc(42, 3) != 3
        println("Não funcionou para 42 e 3")
    end
    if mdc(42, 8) != 2
        println("Não funcionou para 42 e 8")
    end
    println("Final dos testes")
end

function mdc(a, b)
    r = a % b
    if r == 0

```

```
        return b
    else
        mdc(b, r)
    end
end

testeMDC()
println("O mdc entre 1227 e 321 é ", mdc(1227, 321))
```

Final dos testes

O mdc entre 1227 e 321 é 3

## 6 Testes automatizados e um pouco mais de código

Vamos começar o capítulo vendo uma forma mais simples de se rodar testes. Nos testes que vimos até agora sempre havia o teste de uma condição booleana associado a uma mensagem de erro quando não funcionasse. Mas, observando que a mensagem de erro geralmente está ligada à condição, por vezes a condição pode ser auto-explicativa.

Logo, uma forma elegante de expressar as condições pode ser útil na escrita dos testes. Para isso, vamos usar o módulo de testes. Em linguagens modernas, várias das situações repetitivas que enfrentamos podem ser evitadas usando alguma técnica mais moderna.

```
using Test
@testset "Modelo de testes" begin
    @test 2 == 1 + 1
    @test true
    @test !false
end
```

```
Test Summary:      | Pass  Total  Time
Modelo de testes |     3      3  0.1s
```

```
Test.DefaultTestSet("Modelo de testes", Any[], 3, false, false, true, 1.74113105242797e9, 1.74113105242797e9)
```

No trecho acima primeiro indicamos que queremos fazer testes. Em seguida usamos o *test* que espera uma condição ou valor booleano. Finalmente todos os testes são reunidos em um *testset*.

Claro que o teste dá informações relevantes quando falha:

```
using Test
@test 2 + 2 != 4
```

```
Test Failed at REPL[2]:1
Expression: 2 + 2 != 4
Evaluated: 4 != 4
```

Agora sim, vamos pensar em problemas algorítmicos novos. Que tal fazer a soma dos dígitos de um número inteiro. Ou seja, pensar em um número dígito à dígito. Vamos aos testes primeiro:

```
using Test
@testset "Teste da Soma de Dígitos" begin
    @test somaDig(0) == 0
    @test somaDig(1) == 1
    @test somaDig(100) == 1
    @test somaDig(123) == 6
    @test somaDig(321) == 6
    @test somaDig(99) == 18
end
```

Vamos agora tentar pensar em como “descascar” um número, dado o número 123, uma forma seria pegar o resto por 10 (ou seja 3) e depois dividir por 10 (ou seja 12), e assim por diante. Ou seja.

```
function somaDig(n)
    if n <= 0 return 0
    else
        return n % 10 + somaDig(n ÷ 10)
    end
end

println(somaDig(1234))
```

10

Vamos agora a um outro problema clássico, a verificação se um número é ou não é primo. Na prática para fazer isso, temos a definição, um número  $n$  é primo apenas se for divisível apenas por 1 e por ele mesmo. Ou seja, nenhum número entre 2 e  $n - 1$  pode ser divisor de um número primo.

A forma de se fazer isso é relativamente simples. Vamos pensar em uma função que tenta dividir um número recursivamente, se conseguir devolve falso, se não conseguir devolve verdadeiro.

Vamos ao código:

```
function divide(n, i)
    if n % i == 0
        return false
    end
end
```

```

elseif i == n - 1
    return true
else
    return divide(n, i + 1)
end
end
end

```

divide (generic function with 1 method)

Que pode ser chamada por:

```

function éPrimo(n)
    return divide(n, 2)
end

```

éPrimo (generic function with 1 method)

Mais um exemplo, o método de Newton para o cálculo de raiz quadrada. Para achar a raiz de  $x$ , a partir de um chute inicial (por exemplos  $y = x/2$ ), chegamos a um novo chute que é a média de  $y$  e  $x/y$ .

Mas, sim, vamos começar com os testes. Como estamos usando números do tipo *double* é bom sempre ter uma tolerância, por isso vamos usar uma comparação aproximada. Também poderíamos ter usado a função *isapprox* da linguagem Julia.

```

using Test
function quaseIgual(a, b)
    if abs(a - b) <= 1e-10
        return true
    else
        return false
    end
end

@testset "Teste da raiz pelo método de Newton" begin
    @test quaseIgual(3.0, raiz(3.0 * 3.0))
    @test quaseIgual(33.7, raiz(33.7 * 33.7))
    @test quaseIgual(223.7, raiz(223.7 * 223.7))
    @test quaseIgual(0.7, raiz(0.7 * 0.7))
    @test quaseIgual(1.0, raiz(1.0 * 1.0))
end

```

Note que como estamos comparando números em ponto flutuante, não usamos a comparação exata.

A solução final é:

```
function newton(c, n)
    q = n / c
    if quaseIgual(q, c)
        return q
    else
        return newton( (c + q) / 2.0, n)
    end
end

function raiz(n)
    a = newton(n / 2.0, n)
    println("a raiz de ", n, " é ", a)
    return a
end
```

raiz (generic function with 1 method)

## 6.1 Funções caóticas

Vamos brincar um pouco agora com funções caóticas :), isso é, funções, que conforme o comportamento de uma constante  $k$ , apresentam resultados que podem convergir ou não. Isso é, a cada passo, quero saber o valor do próximo ponto aplicando a função novamente, isso é:

$$x_1 = f(x_0), x_2 = f(x_1), \dots, x_n = f(x_{n-1})$$

As funções caóticas desempenham um papel significativo em diversas áreas da matemática e da física, com aplicações que vão desde a modelagem de crescimento populacional até a previsão de padrões climáticos. Elas também são fundamentais na análise de circuitos elétricos não lineares, onde pequenas variações nas condições iniciais podem levar a resultados drasticamente diferentes.

Para o nosso teste, a função  $f$  é extremamente simples:  $x_{i+1} = x_i * (1 - x_i) * k$ .

Implemente a função e imprima os 30 primeiros resultados. Comece com um valor de  $x$  entre 0 e 1, como 0.2. Use constantes  $k = 2.1, 2.5, 2.8$  e  $3.1$  o que ocorre com  $k = 3.7$ ?

Entregue o código e um pequeno relatório sobre o que acontece.

## 7 Uma outra forma de se fazer laços

Até o momento vimos que o computador é muito bom para fazer contas e repetições. Fizemos isso até agora com funções recursivas. Mas, existe um outro comando para isso, o `while`. A motivação é que enquanto alguma condição for válida, o computador continua repetindo os comandos.

O formato básico é o seguinte:

```
while condição
  # execute obloco
end
```

Enquanto a condição continuar verdadeira, o computador vai seguir repetindo o bloco que pode ser formado por várias instruções. Logo, para que a repetição, ou laço, não seja repetido indefinidamente, é essencial que algo ligado a condição seja atualizado no corpo do `while`.

Vejamos o exemplo simples da contagem regressiva:

```
n = 5
while n > 0
  println(n)
  n = n - 1
end
println("Acabou")
```

```
5
4
3
2
1
Acabou
```

Mas, vamos ver abaixo um caso onde o uso de `while` deixa o código mais Claro que com a recursão (onde é ruim fazer uma com vários parâmetros). Veja a resolução da série de Taylor abaixo:



```

function sinTaylor2(x)
    i = 1
    termo = x
    soma = 0.0
    while i <= 15
        soma = soma + termo
        termo = -1 * termo * x * x / ((2 * i) * (2 * i + 1))
        i = i + 1
    end
    return soma
end

```

sinTaylor2 (generic function with 1 method)

Nela são calculados os 15 primeiros termos.

Observem a versão recursiva:

```

function sinTaylor(x)
    return sinTaylorRec(1, 15, x, 1, x)
end

function sinTaylorRec(i, n, x, sinal, termo)
    if n == i
        return 0.0
    else
        return sinal * termo +
            sinTaylorRec(i + 1, n, x, -1 * sinal, termo * x * x / (2*i * (2*i+1)))
    end
end

```

sinTaylorRec (generic function with 1 method)

Podemos também fazer operações com os dígitos de um número inteiro, para isso operações como o resto da divisão por 10 e a divisão inteira por 10 são bastante úteis. Abaixo temos as duas versões que fazem a soma dos dígitos de um número inteiro.

```

using Test
function testaSD()
    @test sd(123) == 6
    @test sd(321) == 6
end

```

```

@test sd(0) == 0
@test sd(1001) == 2
@test sd(3279) == 21
println("Fim dos testes")
end

function sd(x)
    if x == 0
        return 0
    else
        d = x % 10
        return d + sd(div(x, 10))
    end
end

function sd1(x)
    soma = 0
    while x != 0
        d = x % 10
        soma = soma + d
        x = div(x, 10)
    end
    return soma
end
testaSD()

```

Fim dos testes

## 8 Aula de exercícios

### 8.1 Revisitando o cálculo do fatorial, recursivo e iterativo

Agora que aprendemos a fazer também repetições com o comando while, sempre é bom pensar em qual o comando mais adequado. Vejamos o exemplo abaixo com duas versões da função para o cálculo do Fatorial.

```
function fatorial_recursivo(n::Int64) # Com o ::Int64 estamos definindo que o parâmetro da f
    # Caso base do fatorial: 0! e 1! são iguais a 1
    if n == 0 || n == 1
        return 1
    # Chamada recursiva: n! = n * (n-1)!
    else
        return n * fatorial_recursivo(n - 1)
    end
end

function fatorial_iterativo(n::Int64)
    # Inicializa o resultado como 1 (já que o fatorial de 0 é 1)
    resultado = 1

    # No loop estamos fazendo a multiplicação: n * (n-1) * ... * 2
    while n > 1
        # Multiplica o resultado pelo valor atual de n
        resultado *= n

        # Decrementa n em 1 para continuar o cálculo do fatorial
        n -= 1
    end
    return resultado
end

println(fatorial_recursivo(3))
```

No código acima temos uma novidade, nos parâmetros da função, o tipo está sendo declarado explicitamente. No caso, estamos dizendo que o valor  $n$  que a função vai receber é de um tipo específico. Ou seja um Inteiro de 64 bits.

O estilo de código está um pouco diferente do que antes, pois foi escrito por outra pessoa. A monitora. Vemos que ela tem o hábito de usar nomes de variáveis maiores além do que usar contrações como  $+=$  e  $*=$ .

## 8.2 Aproximação da raiz quadrada

Para o próximo exemplo, vamos ver o método de Newthton-Raphson para o cálculo da raiz quadrada. É um método recursivo no qual o próximo valor é baseado no valor anterior. Quanto mais chamadas forem feitas, mais próximo do valor final vai se chegar.

Mais informações sobre o método podem ser encontradas em [aqui](#). Mas para o momento temos que pensar na seguinte implementação. Para se calcular a raiz, podemos usar a seguinte fórmula, a partir de um palpite inicial  $r$ , para o valor da raiz de  $x$ .

$$r_{n+1} = 0.5 * (r + x/r)$$

Como o código abaixo é mais complicado, foram usados comentários.

```
function aproxima_raiz(x::Float64, epsilon::Float64)::Float64
    if x < 0
        return nothing
    end

    # Chute inicial
    aproximacao = x/2
    melhor_aproximacao = aproximacao

    while true
        # Fórmula para aproximação de raiz quadrada utilizando o método de Newthton-Raphson
        melhor_aproximacao = 0.5 * (aproximacao + x/aproximacao)

        # Se a distância absoluta entre os dois pontos é menor do que epsilon, então podemos
        if abs(aproximacao - melhor_aproximacao) <= epsilon
            break
        end

        # Se a aproximação ainda não for boa o suficiente, então atualizamos a aproximação p
        aproximacao = melhor_aproximacao
    end
end
```

```

    end

    return melhor_aproximacao
end

```

`aproxima_raiz` (generic function with 1 method)

Notem que foi introduzido um comando novo, o `break`, esse comando apenas interrompe a execução do `while`. Ou seja, força a saída do laço.

### 8.3 Verificar se um número é primo

No próximo exemplo, vamos verificar se um número é primo, ou seja, se os seus únicos divisores são 1 e o próprio. A forma mais simples de se fazer isso é procurando dividir o número por outros. Se algum dividir, o número não é primo.

```

function verifica_primo(num :: Int64)
    if num <= 1
        return false
    end
    i=2
    # pode ser melhorado com i<=num/2
    # ou também com i<= sqrt(num): baseado no fato que um número composto deve ter um fator n
    while i<num
        if num % i == 0
            return false
        end
        i+=1
    end
    return true
end

```

`verifica_primo` (generic function with 1 method)

Assim, como o comando `break` é usado para interromper a execução de um laço, o comando `return`, pode ser usado para terminar a execução de uma função, a qualquer momento.

## 8.4 Verificar se um número é palíndromo

Um número palíndromo é um número que é simétrico. Ou seja, a leitura dos dígitos da esquerda para a direita é igual a leitura dos dígitos na ordem inversa. Por exemplo, o número 121 é palíndromo, assim como o 11 e o 25677652. Os números de um dígito também são.

```
function e_palindromo(n::Int64)
    #=
        Guarda os dígitos de n que ainda devem ser invertidos
        A variável auxiliar é necessária para que o valor de n não seja, perdido, e possamos
    =#
    aux = n
    # Guarda a inversão do número n
    n_inv = 0

    #=
        Continuamos o while enquanto ainda há números a serem invertidos,
        ou seja, enquanto aux for maior que 0.
    =#
    while aux > 0
        # Coloca o último dígito de aux na variável que guarda a inversão
        resto = aux % 10
        n_inv = n_inv * 10 + resto

        # Retira o último dígito de aux
        aux = div(aux, 10)
    end

    if n == n_inv
        println("O número $n é palíndromo")
    else
        println("O número $n não é palíndromo")
    end
end

e_palindromo(2002)
e_palindromo(1234)
```

O número 2002 é palíndromo

O número 1234 não é palíndromo

## 9 Revisitando a aula passada

Além de discutirmos o que vimos na aula passada. Nessa aula, vimos uma nova solução para o problema de verificar de um número é palíndromo.

Para isso usamos uma técnica um pouco diferente, ou seja, ao invés de inverter o número e compará-lo com o original. Verificamos se os seus extremos são iguais.

Observe o número 234432, o primeiro passo seria verificar que nos extremos, mais significativo e menos significativo, temos os números 2. Em seguida, podemos continuar com a verificação para o número 3443. Se em algum momento a verificação falhar o número não é palíndromo.

Seguem os testes e o código abaixo.

```
using Test

function testaPal()
    @test testaPal(1)
    @test testaPal(131)
    @test testaPal(22)
    @test testaPal(53877835)
    @test !testaPal(123)
    @test !testaPal(23452)
    println("Final dos testes")
end

function testaPal(n::Int64)
    # o primeiro passo é encontrar um número com o mesmo número de dígitos de n
    pot10 = 1
    while pot10 < n
        pot10 = pot10 * 10
    end
    pot10 = div(pot10, 10)

    while n > 9
        d1 = n % 10
        d2 = div(n, pot10)
```

```

    if d1 != d2
        return false
    end
    n = div(n % pot10, 10)
    pot10 = div(pot10, 100)
end
return true
end

```

testaPal (generic function with 2 methods)

## 9.1 Aleatoriedade

Em julia temos a função `rand()` que devolve um número em ponto flutuante entre 0 e 1. Conforme os parâmetros, podemos ter outros tipos de número como:

```

rand{Int}() # devolve um inteiro
rand{Int}(1:10) # devolve um número entre 1 e 10
rand{Bool}() # devolve verdadeiro ou falso

```

true

Mas, antes de ver um código com `rand()`. Vamos pensar em um problema da vida real. Imagine que temos que fazer um sorteio justo, e o único instrumento que possuímos para o sorteio é uma moeda viciada. Que tem como resultado muito mais faces do que coroa. Dá para usar essa moeda em um sorteio justo?

A ideia para resolver o problema é olhar para pares de sorteios. Ou seja, vamos ignorar sorteios onde tenhamos duas faces ou duas coroas. Nos outros, teremos uma coroa e uma face ou vice versa. As chances das duas serão de 50%. Logo podemos assim, corrigir a moeda viciada.

Para simplificar o exercício, a moeda pode devolver 0, ou 1, correspondentes a cara ou a coroa. Observe a seguinte função que simula uma moeda viciada.

```

function sorteio()
    if rand() > 0.90
        return 1
    else
        return 0
    end
end

```



sorteio (generic function with 1 method)

Pode se observar que a função devolve 0 na maior parte das vezes. Podemos inclusive ver isso, fazendo mil sorteios:

```
function verificaSorteio()
  cara = 0
  coroa = 0
  i = 0
  while i < 1000
    if sorteio() == 0
      cara = cara + 1
    else
      coroa = coroa + 1
    end
    i = i + 1
  end
  println("O número de caras foi: ", cara," e de coroas foi :", coroa)
end
```

verificaSorteio (generic function with 1 method)

Mas, podemos corrigir o sorteio da seguinte forma:

```
function sorteioBom()
  sorteio1 = sorteio()
  sorteio2 = sorteio()
  while sorteio1 == sorteio2 # se forem iguais, tente novamente
    sorteio1 = sorteio()
    sorteio2 = sorteio()
  end
  return sorteio1 # ao termos um diferente, podemos devolver o primeiro sorteio
end
```

sorteioBom (generic function with 1 method)

Podemos usar o verificaSorteio para ver a diferença.

```

function verificaSorteio()
    cara = 0
    coroa = 0
    i = 0
    while i < 1000
        if sorteioBom() == 0
            cara = cara + 1
        else
            coroa = coroa + 1
        end
        i = i + 1
    end
    println("O número de caras foi: ", cara," e de coroas foi :", coroa)
end

```

verificaSorteio (generic function with 1 method)

Podemos ainda aproximar o número de Euler ( $e$ ), constante matemática que é a base dos logaritmos naturais, usando uma simulação probabilística. A ideia por trás desse código é que o número médio de tentativas necessárias para que a soma de números aleatórios entre 0 e 1 ultrapasse 1 se aproxima do valor de  $e$ . Isso é baseado em uma relação matemática que conecta essa situação ao número  $e$ .

```

function calculaEuler(total)
    soma_tentativas = 0
    for i in 1:total
        soma = 0.0
        tentativas = 0
        while soma <= 1 # Continue gerando números até a soma ultrapassar 1
            soma += rand() # Gera número aleatório entre 0 e 1
            tentativas += 1
        end
        soma_tentativas += tentativas # Somar o número de tentativas necessárias
    end
    return soma_tentativas / total # A média do número de tentativas será uma estimativa
end

println("Estimativa de e (1000 iterações): ", calculaEuler(1000))
println("Estimativa de e (100000 iterações): ", calculaEuler(100000))
println("Estimativa de e (100000000 iterações): ", calculaEuler(100000000))

```

Estimativa de e (1000 iterações): 2.733  
Estimativa de e (100000 iterações): 2.71734  
Estimativa de e (100000000 iterações): 2.71835781

Para terminar a aula vamos aplicar o método de Monte Carlo para o cálculo de Pi. Imaginem o primeiro quadrante, onde temos um semi-círculo de raio 1, dentro de um quadrado de lado 1. Podemos sortear valores, os que saírem dentro do círculo podem contar para a área desse. Mais informações podem ser vistas aqui ([https://pt.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo\\_de\\_Monte\\_Carlo](https://pt.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_de_Monte_Carlo))

```
function calculaPi(total)
    noAlvo = 0
    i = 0
    while i < total
        x = rand() / 2.0 # gera um número entre 0 e 0.5
        y = rand() / 2.0
        if sqrt(x * x + y * y) <= 0.5
            noAlvo = noAlvo + 1
        end
        i = i + 1
    end
    return 4 * (noAlvo / total) # precisamos multiplicar para ter a área de 4 quadrantes
end

println(calculaPi(100))
println(calculaPi(100000))
println(calculaPi(100000000))
```

3.04  
3.141788  
3.141560052

# 10 Entrada de dados e o começo de listas

Nessa aula, temos dois tópicos principais, como fazer a entrada de dados, através de comandos de entrada e com argumentos na linha de comando. Além disso também veremos como tratar de um tipo especial de variável, onde é possível, guardar mais de um valor.

## 10.1 O comando input

Quando queremos inserir dados, em Julia, basta colocar dados. Mas, como podemos fazer para entrar dados em um programa comum?

Para isso temos o comando `readline()`, que interrompe a execução do programa e espera pela entrada de uma `String`, o que ocorre quando a tecla “enter” é pressionada.

```
println("Digite o seu nome")
resposta = readline()
println("O seu nome é: ", resposta)
```

Caso, ao rodar o programa, você digitar `Maria`, e pressionar a tecla `enter`, a resposta final do seu programa será `O seu nome é: Maria`.

Como o `readline()` lê `Strings`, se quisermos ler números, é necessário usar o comando `parse`. O comando `parse` de forma simples possui dois parâmetros, o primeiro corresponde ao tipo que se quer transformar, e o segundo o valor original.

```
println("Digite um inteiro")
valor = parse{Int64, readline()}
println("O numero digitado foi ", valor)
```

Sabendo ler números do teclado, vamos a um exercício simples, ler uma sequência de números inteiros terminada por zero e devolver a sua soma.

```

function somaVarios()
    soma = 0.0
    println("Digite um número")
    n = parse(Float64, readline())
    while n!=0
        soma = soma + n
        println("Digite um número")
        n = parse(Float64, readline())
    end
    println("A soma é: ", soma)
end

```

Observe o seguinte exemplo que calcula os quadrados dos números de uma lista terminada por zero.

```

function leQ()
    x = readline()
    n = parse(Float64, x)
    while n != 0
        println("$n ao quadrado é ", n * n)
        x = readline()
        n = parse(Float64, x)
    end
end

```

Notem que o `readline` também pode receber uma variável de arquivo para que dados sejam lidos diretamente. Mas, nesse caso temos que tomar cuidado para abrir (`open()`) e fechar (`close()`) o arquivo. Como abaixo:

```

function leQ()
    println("Digite um número")
    f = open("numeros.txt", "r+")
    x = readline(f)
    n = parse(Float64, x)
    while n != 0
        println("$n ao quadrado é ", n * n)
        println("Digite outro número")
        x = readline(f)
        n = parse(Float64, x)
    end
    close(f)
end

```

## 10.2 Lendo através da linha de comando

A outra forma de ler comandos é através da constante `ARGS` que é preparada na chamada de um programa. Para entender melhor isso, vamos ver o seguinte programa.

```
println(ARGS)
```

Se a linha acima está no arquivo `args.jl`, ao chamar `julia args.jl` com diversos parâmetros, teremos diversos resultados diferentes.

Por exemplo ao chamar:

```
julia args.jl 1 2 3 abc
```

Teremos como resposta

```
["1", "2", "3", "abc"]
```

Vamos analisar um pouco melhor essa resposta observando que cada parâmetro está em uma posição.

```
tam = length(ARGS)
println("O tamanho dos argumentos é: ", tam)
for i in 1:tam
    println(ARGS[i])
end
```

Olhando o código acima, podemos ver que a função `length()` devolve o número de argumentos, ou seja, o tamanho da lista `ARGS`. Além disso com os colchetes é possível acessar a cada posição da lista de forma individual.

O exemplo abaixo soma os parâmetros inteiros dados como argumentos. Ele também ilustra uma boa prática que é, sempre colocar o código em módulos, no caso abaixo em funções:

```
function SomaEntrada()
    tam = length(ARGS)
    s = 0
    i = 1
    while i <= tam
        valor = parse{Int, ARGS[i]}
        println(valor)
        s = s + valor
        i = i + 1
    end
end
```

```

    end
    println("A soma foi: ", s)
end
SomaEntrada()

```

A flexibilidade que temos ao usar listas é enorme! Por isso, listas ou vetores, merecem um tópico próprio.

## 10.3 Listas

Vamos primeiro brincar um pouco no console.

```

vetor = [1, 2, 3]
println(vetor[1])
println(length(vetor))
vetor[2] = vetor[2] + 1
vetor[1] = 2 * vetor[3]
println(vetor)

```

```

1
3
[6, 3, 3]

```

Como disse antes, o for foi feito para manipular vetores, vamos ver umas funções, a primeira que imprime os elementos de um vetor um por linha.

```

function imprimeVetor(v)
    for el in v
        println(el)
    end
end

```

Isso também pode ser feito por meio dos índices do vetor:

```

function imprimeVetor(v)
    for i in 1:length(v)
        println(v[i])
    end
end

```

Como cada posição é independente, podemos calcular a soma dos elementos ímpares de um vetor

```
function somaImpVetor(v)
    soma = 0
    for i in 1:length(v)
        if v[i] % 2 == 1
            soma = soma + v[i]
        end
    end
    return soma
end
```

Também vimos em aula alguns outros exemplos, como calcular a média dos elementos em um vetor.

```
function mediaV(v)
    soma = 0.0
    for i in v
        soma = soma + i
    end
    return soma / length(v)
end
```

Devolver a soma dos elementos ímpares de um vetor

```
function somaImpar(v)
    soma = 0
    for i in v
        if i % 2 == 1
            soma = soma + i
        end
    end
    return soma
end
```

Imprimir os números divisíveis por 5 de um vetor.

```
function imprimeDivisivelPor5(v)
    for i in v
        if i % 5 == 0
            println(i)
        end
    end
end
```



```

        end
    end
end

```

Com uma pequena variação e usando o comando `push!()` podemos ver como devolver um vetor com os números divisíveis por 5.

```

function devolveDivisivelPor5(v)
    x = [] # começa com um vetor vazio
    for i in v
        if i % 5 == 0
            push!(x, i) # adiciona um elemento ao vetor x
        end
    end
    return x
end

```

### 10.3.1 Álgebra linear e Listas

A manipulação de listas é uma parte fundamental da álgebra linear, que estuda vetores e matrizes. Funções como o produto escalar de dois vetores são exemplos clássicos. Abaixo temos dois exemplos de produto escalar de dois vetores. lembrado esse é definido como a soma dos produtos de elementos em posições iguais.

```

function dotProduct(a, b)
    soma = 0
    if length(a) != length(b)
        return soma # o produto não está definido se os tamanhos são diferentes
    end
    for i in 1:length(a)
        soma = soma + a[i] * b[i]
    end
    return soma
end

```

Acima vimos que um caso especial do uso do `for`, consiste em fazer `for` varias entre 1 e um tamanho (`1:length(a)`)

Observem a diferença na versão abaixo:

```

function dotProduct(a, b)
    soma = 0
    if length(a) != length(b)
        return soma    # o produto não está definido se os tamanhos são diferentes
    end
    i = 1
    for x in a
        soma = soma + x * b[i]
        i = i + 1
    end
    return soma
end

```

### 10.3.2 Exercício de permutação

Para terminar, vamos fazer uma função onde dado um vetor de inteiros de tamanho  $n$ , verifica se esse vetor é uma permutação dos números de 1 a  $n$ . Para isso, veremos se cada número de 1 a  $n$  está no vetor.

Mas, sem esquecer dos testes:

```

@testset "Verifica Permutação" begin
    @test permuta([1,2,3])
    @test permuta([3, 2, 1])
    @test permuta([1])
    @test permuta([2, 1])
    @test permuta([4, 2, 3, 1])
    @test !permuta([1, 1])
    @test !permuta([1, 3])
    @test permuta([])
end

```

e o código:

```

function permuta(v)
    tam = length(v)
    for i in 1:tam
        if !(i in v)
            return false
        end
    end
    end
end

```

```
    return true  
end
```

Foi usado o comando `in` de Julia que verifica se um elemento está no vetor.

# 11 Exercícios com vetores

Os vetores permitem que sejam realizados algoritmos bem mais complexos, nesse capítulo veremos alguns exercícios.

## 11.1 Permutação

Dado um vetor com inteiros, queremos verificar se esse vetor contém uma permutação. Para isso, temos que verificar em um vetor de tamanho  $n$ , se ele contém os números de 1 a  $n$  exatamente uma vez cada 1. O vetor  $[3, 1, 2]$  é uma permutação, pois tem tamanho 3 e os elementos de 1 a 3 aparecem uma vez.

Uma forma de se resolver esse problema é por meio de um indicador de passagem. Inicialmente vamos supor que o vetor é uma permutação, em seguida verificamos se todos os números entre 1 e  $n$  estão no vetor. Isso pode ser feito com comando `in`, que verifica se um elemento pertence ao vetor.

```
function permutação(l)
    perm = true
    tamanho = length(l)
    i = 1
    while i <= tamanho
        if !(i in l)
            perm = false
        end
        i += 1
    end
    return perm
end
```

permutação (generic function with 1 method)

Uma outra alternativa é verificar se para cada elemento do vetor, se ele está entre 1 e  $n$ , e é único. Ou seja, verificamos se o primeiro elemento está entre 1 e  $n$ , e depois percorremos o vetor para ver se ele é único. Em seguida fazemos isso para os elementos seguintes. O código fica:

```

function permutação(l)
    perm = true
    tamanho = length(l)
    i = 1
    while i <= tamanho
        if (l[i] > tamanho || l[i] <= 0)
            perm = false
        end
        j = i + 1
        while j <= tamanho
            if l[j] == l[i]
                perm = false
            end
            j += 1
        end
        i += 1
    end
    return perm
end

```

permutação (generic function with 1 method)

Uma outra alternativa é ter um vetor auxiliar onde contamos as ocorrências de cada número entre 1 e n. Ao final, todos os elementos desse vetor auxiliar tem que valer 1. Dessa vez, aproveitamos e já colocamos os testes automatizados.

```

using Test
function permutação(l)
    perm = true
    tamanho = length(l)
    aux = zeros{Int8, tamanho}
    for i in l
        if i < 1 || i > tamanho
            perm = false
        else
            aux[i] += 1
        end
    end
    for i in aux
        if i != 1
            perm = false
        end
    end
end

```

```

        end
    end
    return perm
end

@testset "Verifica Permutação" begin
    @test permutação([1,2,3])
    @test permutação([3, 2, 1])
    @test permutação([1])
    @test permutação([2, 1])
    @test permutação([4, 2, 3, 1])
    @test !permutação([1, 1])
    @test !permutação([1, 3])
    @test !permutação([4, 2, 3, -1])
    @test !permutação([5, 2, 3, 1])
    @test permutação([])
    @test !permutação([0, 3, 3])
    @test !permutação([2, 2, 2])
end

```

```

Test Summary:          | Pass  Total  Time
Verifica Permutação |    12     12  0.1s

```

```
Test.DefaultTestSet("Verifica Permutação", Any[], 12, false, false, true, 1.74113108948372e9
```

## 11.2 Histograma

Já que vimos o exemplo anterior onde “contamos” o número, podemos ir um pouco além e calcular o histograma de um vetor com números entre 1 e 10.

```

using Test

function histograma(l)
    result = [0,0,0,0,0,0,0,0,0,0]
    i = 1
    while i <= length(l)
        valor_atual = l[i]
        if valor_atual >= 1 && valor_atual <= 10
            result[valor_atual] += 1
        end
    end
end

```

```

        i += 1
    end
    return result
end

@testset "Verifica Histograma" begin
    @test [1,0,0,0,0,0,0,0,0,0] == histograma([1])
    @test [0,0,0,0,0,0,0,0,0,0] == histograma([-1])
    @test [0,0,1,0,0,0,0,0,0,0] == histograma([3])
    @test [0,0,0,0,0,0,0,0,0,1] == histograma([10])
    @test [0,0,0,0,0,0,0,0,0,0] == histograma([11])
    @test [1,4,0,2,5,1,0,1,0,0] == histograma([5,6,5,4,5,5,4,2,8,2,1,2,5,2])
    @test [0,0,0,0,0,0,0,0,0,0] == histograma([])
end

```

```

Test Summary:          | Pass  Total  Time
Verifica Histograma |     7      7  0.0s

```

```
Test.DefaultTestSet("Verifica Histograma", Any[], 7, false, false, true, 1.741131089810984e9
```

## 11.3 Modelando problemas com o computador

O computador pode ser uma ferramenta bem poderosa para a modelagem de problemas reais. Para isso vamos pegar o caso do problema dos aniversários. Esse problema também é conhecido pelo paradoxo do aniversário: Calcular a probabilidade de que em uma sala com  $n$  pessoas, pelo menos duas possuam a mesma data de aniversário. Esse problema pode ser resolvido usando probabilidade, por meio da qual se descobre que se a sala tem 23 pessoas a chance de duas terem a mesma data é de pouco mais de 50%.

Mas, também podemos modelar esse problema computacionalmente. Para isso, o primeiro passo é simplificar as datas, ao invés de mês e ano, podemos codificar os dias em um número entre 1 e 365, sendo que 1 corresponderia a primeiro de janeiro. Para resolver o problema, podemos sortear  $n$  datas, e ver se há alguma repetição, se houver encontramos duas pessoas com a mesma data.

Isso está representado na função `experimento_niver` abaixo. Mas, para saber a chance real, temos que repetir o experimento várias vezes. Na função `main()` abaixo, pedimos a quantidade de experimentos e o número de pessoas para executar a simulação.

```

function experimento_niver(n)
    repetiu = false
    i = 1
    nivers = []
    while i <= n && (repetiu == false)
        niver = rand(1:365)
        if niver in nivers
            repetiu = true
        end
        push!(nivers, niver)
        i += 1
    end
    return repetiu
end

function main()
    print("Quantos experimentos? ")
    quantas = readline()
    print("Quantas pessoas? ")
    npessoas = readline()
    quantas = parse{Int64}(quantas)
    npessoas = parse{Int64}(npessoas)
    sucessos = 0
    i = 1
    while i <= quantas
        if experimento_niver(npessoas)
            sucessos += 1
        end
        i += 1
    end
    println("A probabilidade estimada é ", 100*sucessos/quantas, "%")
end
main()

```

A parte interessante é que podemos com pequenas variações ter outros experimentos, como verificar se mais do que duas pessoas fazem aniversário na mesma data. Para isso, abaixo, contamos o número de repetições.

```

function experimento_niver(n)
    repetiu = 0
    i = 1
    nivers = []

```



```
while i <= n
  niver = rand(1:365)
  if niver in nivers
    repetiu += 1
  end
  push!(nivers, niver)
  i += 1
end
return repetiu >= 2
end
```

experimento\_niver (generic function with 1 method)

## 12 Modelando um problema maior

Nessa aula vamos modelar um jogo bem conhecido, o 21, ou BlackJack. Nele os jogadores devem tentar chegar mais perto da soma de cartas 21, sem estourar. Quem chegar mais perto ganha.

Cada jogador começa com duas cartas, sendo que as cartas tem o seu valor nominal, as figuras (J, Q, K), que valem 10. Além disso, o Ás, pode valer 1 ou 11. O que for mais vantajoso para o jogador.

Para começar vamos fazer uma simulação com um baralho, ou seja 52 cartas. Já que] para o jogo, não importa o naipe da carta, vamos supor que existem quatro cartas de cada. Para isso, vamos criar duas funções, uma que cria um baralho e o guarda em um vetor, e uma segunda que pega uma carta do baralho. Nessa segunda função temos que “retirar” a carta do vetor. Caso já não exista a carta do tipo desejado, temos que sortear uma nova carta.

```
function criaBaralho()
    cards = zeros(Int8, 13)
    i = 1
    while i < 14
        cards[i] = 4
        i += 1
    end
    return cards
end

function pegarCarta(cards)
    sorteio = rand(1:13)
    while cards[sorteio] == 0
        sorteio = rand(1:13)
    end
    cards[sorteio] -= 1
    if sorteio > 10 # se a carta for figura, ela vale 10
        sorteio = 10
    end
    return sorteio
end
```

pegarCarta (generic function with 1 method)

De posse dessas duas funções, podemos criar outras que simulam o comportamento dos jogadores. Vamos usar algumas estratégias simples, como o jogador que fica com as duas cartas que recebeu.

```
function jogador1(cards)
  carta1 = pegarCarta(cards)
  carta2 = pegarCarta(cards)
  if carta1 == 1 || carta2 == 1
    return carta1 + carta2 + 10
  else
    return carta1 + carta2
  end
end
```

jogador1 (generic function with 1 method)

Notem que acima, usamos a estratégia de usar o Ás da forma mais vantajosa.

Para os outros jogadores, vamos usar estratégias mais elaboradas, ou seja o jogador fica pegando cartas enquanto não chegar a um valor pré-determinado, como por exemplo 21, 19, 17, 15 e 13.

Como cada jogador pode ter um número grande de cartas e no caso dele ter um Ás, a conta tem que ser feita da maneira mais vantajosa, vamos usar uma função que recebe um vetor de cartas e calcula a soma.

```
function somaCartas(c)
  soma = 0
  temAz = false
  for i in c
    soma += i
    if c == 1
      temAz = true
    end
  end
  if soma <= 11 && temAz
    return soma + 10
  else
    return soma
  end
end
```

somaCartas (generic function with 1 method)

De posse do soma cartas, podemos modelar os jogadores.

```
function jogador2(cards)
  cartas = []
  push!(cartas, pegarCarta(cards))
  push!(cartas, pegarCarta(cards))
  while somaCartas(cartas) < 21
    push!(cartas, pegarCarta(cards))
  end
  return somaCartas(cartas)
end

function jogador3(cards)
  cartas = []
  push!(cartas, pegarCarta(cards))
  push!(cartas, pegarCarta(cards))
  while somaCartas(cartas) < 19
    push!(cartas, pegarCarta(cards))
  end
  return somaCartas(cartas)
end

function jogador4(cards)
  cartas = []
  push!(cartas, pegarCarta(cards))
  push!(cartas, pegarCarta(cards))
  while somaCartas(cartas) < 17
    push!(cartas, pegarCarta(cards))
  end
  return somaCartas(cartas)
end

function jogador5(cards)
  cartas = []
  push!(cartas, pegarCarta(cards))
  push!(cartas, pegarCarta(cards))
  while somaCartas(cartas) < 15
    push!(cartas, pegarCarta(cards))
  end
  return somaCartas(cartas)
end
```

```

end

function jogador6(cards)
    cartas = []
    push!(cartas, pegarCarta(cards))
    push!(cartas, pegarCarta(cards))
    while somaCartas(cartas) < 13
        push!(cartas, pegarCarta(cards))
    end
    return somaCartas(cartas)
end

```

jogador6 (generic function with 1 method)

Agora que temos todos os jogadores, podemos modelar uma partida. Para isso criamos um baralho e fazemos com que cada jogador siga a sua estratégia

```

function partida()
    cards = criaBaralho()
    jogadores = zeros{Int8, 6}
    jogadores[1] = jogador1(cards)
    jogadores[2] = jogador2(cards)
    jogadores[3] = jogador3(cards)
    jogadores[4] = jogador4(cards)
    jogadores[5] = jogador5(cards)
    jogadores[6] = jogador6(cards)
end

```

partida (generic function with 1 method)

Não deu tempo de continuar, ficou para a próxima aula.

## 13 Continuando a modelagem

No capítulo anterior ficamos com uma partida, mas sem a verificação do vencedor, ou seja o jogador com o maior valor, menor ou igual a 21. Uma decisão de projeto é dizer que no caso de empate, os jogadores, com os maiores valores ganham e dividem o prêmio.

```
function partida()
    cards = criaBaralho()
    jogadores = zeros(Int8, 6)
    jogadores[1] = jogador1(cards)
    jogadores[2] = jogador2(cards)
    jogadores[3] = jogador3(cards)
    jogadores[4] = jogador4(cards)
    jogadores[5] = jogador5(cards)
    jogadores[6] = jogador6(cards)
    return jogadores
end
```

partida (generic function with 1 method)

Logo, a partida devolve a pontuação de cada jogador, para podermos verificar na rotina ganhador quem ganhou.

```
function ganhador(v)
    i = 1
    maximo = 0
    while i <= length(v)
        if v[i] > 21 # se estourou é como se tivesse o menor valor
            v[i] = 0
        end
        if v[i] > maximo
            maximo = v[i] # encontra o vencedor
        end
        i = i + 1
    end
    result = zeros(Int64, length(v))
```

```

    i = 1
    while i <= length(v)
        if v[i] == maximo
            result[i] = 1
        end
        i = i + 1
    end
    return result
end

```

ganhador (generic function with 1 method)

A rotinha ganhador devolve um vetor com os vencedores, com 1 na posição de quem ganhou e zero na posição dos perdedores.

Uma das vantagens de se usar um computador é que podemos ter milhares de partidas de 21 para encontrar qual seria a melhor estratégia.

```

function porcentagem()
    i = 1
    porc = zeros{Int64, 6}
    while i < 100000
        porc = porc + ganhador(partida())
        i = i + 1
    end
    println(porc)
end

```

porcentagem (generic function with 1 method)

Ao simularmos o jogo 10000 vezes, podemos encontrar qual é a melhor estratégia dentre as que foram apresentadas.

O código acima ficou relativamente grande, e uma das coisas que podemos notar é que há muita duplicação nos códigos dos Jogadores a partir do segundo. Um dos maiores problemas de código é a duplicação. No caso acima, podemos evitá-la adicionando um parâmetro à função Jogador, de forma que esse seja o limite a ser considerado no laço. A função jogador2 fica assim:

```

function jogador2(cards, valor)
    cartas = []
    push!(cartas, pegarCarta(cards))
    push!(cartas, pegarCarta(cards))
    while somaCartas(cartas) < valor
        push!(cartas, pegarCarta(cards))
    end
    return somaCartas(cartas)
end

```

jogador2 (generic function with 1 method)

Como a função tem um parâmetro novo, temos que acertar a partida. Mas, agora podemos usar todos os valores.

```

function partida()
    cards = criaBaralho()
    jogadores = zeros{Int8, 6}
    jogadores[1] = jogador1(cards)
    jogadores[2] = jogador2(cards, 21)
    jogadores[3] = jogador2(cards, 20)
    jogadores[4] = jogador2(cards, 19)
    jogadores[5] = jogador2(cards, 18)
    jogadores[6] = jogador2(cards, 17)
    return jogadores
end

```

partida (generic function with 1 method)

Notem que não há mudança na função ganhador, que continua funcionando.

Para terminar, podemos ter agora uma versão interativa que permite que um jogador humano jogue com o computador.

```

function partidaComHumano()
    cards = criaBaralho()
    humano = []
    computador = jogador2(cards, 19)
    push!(humano, pegarCarta(cards))
    push!(humano, pegarCarta(cards))
    println("O humano tem ", humano, " e soma ", somaCartas(humano))

```



```

println("O humano quer mais cartas (S/N)?")
resp = readline()
while resp == "S" || resp == "s"
    push!(humano, pegarCarta(cards))
    println("O computador tem ", computador, " e soma ", somaCartas(computador))
    println("O humano tem ", humano, " e soma ", somaCartas(humano))
    println("O humano quer mais cartas (S/N)?")
    resp = readline()
end
println("O computador tem ", computador, " e soma ", somaCartas(computador))
if somaCartas(computador) <= 21 && somaCartas(humano) <= 21
    if somaCartas(computador) > somaCartas(humano)
        println("Humano Perdeu")
    elseif somaCartas(computador) == somaCartas(humano)
        println("Empate")
    else
        println("Humano ganhou")
    end
elseif somaCartas(computador) > 21 && somaCartas(humano) > 21
    println("os dois perderam")
elseif somaCartas(computador) > 21
    println("Humano ganhou")
else
    println("Computador ganhou")
end
end
end

```

partidaComHumano (generic function with 1 method)

## 14 Boas práticas

Vamos começar apresentando 3 boas práticas de programação. Na verdade há uma área que cuida de desenvolvimento de software, a Engenharia de Software. Vamos a elas:

### 14.1 Uso de contratos

Sempre que possível o código deve ser modular, ou seja estar repartido em arquivos e ou funções. Cada tipo de função deve deixar claro quais são os seus parâmetros e o que ela devolve. Isso pode ser feito usando tipos.

```
function fatorial(n::Int64)::Int64
    if n < 2
        return 1
    else
        return n * fatorial(n - 1)
    end
end
```

fatorial (generic function with 1 method)

Com isso, fica claro o que a função recebe e devolve, e se for enviado um tipo diferente do esperado, temos em erro imediato.

#### 14.1.1 Boa prática 1: Use tipos

### 14.2 Testes automatizados

Para evitar que apareçam erros, ou os populates bugs, uma forma eficaz é escrever código que verifica o funcionamento do código. Se isso for feito de forma automática, temos os testes automatizados.

```

using Test
function testaFat()
    @test fatorial(3) == 6
    @test fatorial(5) == 120
    @test fatorial(1) == 1
    @test fatorial(0) == 1
    @test fatorial(4) == 24
end

```

testaFat (generic function with 1 method)

### 14.2.1 Boa prática 2: Sempre que possível faça testes

## 14.3 Escreva código para humanos, não para computadores

Apesar dos computadores serem capazes de ler código nem sempre bem formatado, é bem difícil para humanos lerem código de forma não padrão. Por isso algumas dicas importantes são:

- Use indentação. Com isso, os blocos ficam bem claros e é fácil identificar os laços, blocos de if e corpos de função;
- Escolha bem o nome das variáveis e funções, isso ajuda muito quem for ler o código
- Sempre que você identificar uma possibilidade de melhoria no código, implemente. Ainda melhor se você tiver testes automatizados, para verificar que a melhoria não quebrou o código.

### 14.3.1 Boa prática 3: Escreva código para que outros leiam

## 14.4 Aplicando as boas práticas

Vamos agora resolver o seguinte problema, aplicando as práticas acima. Dada um vetor com números reais, determinar os números que estão no vetor e o número de vezes que cada um deles ocorre na mesma.

Ao analisar o problema, vemos que temos como entrada um vetor de número reais, que pode conter repetições. Para determinar os números que estão no vetor, podemos usar um outro vetor de saída. Sendo que o de entrada e o de saída devem ser do tipo Float64. Além disso, para o vetor que fornece a quantidade de números temos um vetor de inteiros. De posse disso, já temos a assinatura da função.

```
function contHist(v::Vector{Float64}, el::Vector{Float64}, qtd::Vector{Int64})
end
```

contHist (generic function with 1 method)

De posse dessa assinatura, já podemos escrever os testes.

```
function verifica(v::Vector{Float64}, elementos::Vector{Float64},
    quant::Vector{Int64})
    el = Float64[]
    quan = Int64[]
    contHist(v, el, quan)
    if el == elementos && quan == quant
        return true
    else
        return false
    end
end

function testaLista()
    @test verifica([1.3, 1.2, 0.0, 1.3], [1.3, 1.2, 0.0], [2, 1, 1])
    @test verifica([1.0, 1.0, 1.0, 1.0], [1.0], [4])
    @test verifica([8.3], [8.3], [1])
    @test verifica([3.14, 2.78, 2.78], [3.14, 2.78], [1, 2])
end
```

testaLista (generic function with 1 method)

Finalmente, podemos escrever o código. A ideia para escrever a solução é simples, vamos percorrer o vetor de entrada. Para cada elemento, temos duas possibilidades, se ele não tiver aparecido antes, temos que adicionar o número ao vetor saída e marcar 1 ocorrência. Se já apareceu, basta incrementar o número de ocorrências.

```
function contHist(v::Vector{Float64}, el::Vector{Float64}, qtd::Vector{Int64})
    for a in v
        if a in el
            i = 1
            while el[i] != a
                i += 1
            end
        end
    end
end
```

```
        qtd[i] += 1
    else
        push!(el, a)
        push!(qtd, 1)
    end
end
end
```

contHist (generic function with 1 method)

## **Parte III**

# **Parte III: Conceitos Avançados**

## 15 Indo além de uma dimensão (Matrizes)

Até o momento trabalhamos com estruturas com mais de uma dimensão, mas sem olharmos muito bem o seu tipo. Nessa aula vamos procurar entender as diferenças entre elas e como isso pode ser usado ao nosso favor.

Vamos começar com as listas:

```
v = [1, 2, 3]
typeof(v)
```

Vector{Int64} (alias for Array{Int64, 1})

O tipo devolvido é: Vector{Int64} (alias for Array{Int64, 1}). No caso isso significa que v é um vetor de inteiros, ou um array de uma dimensão. Da mesma forma

```
v = zeros{Int64, 3}
typeof(v)
```

Vector{Int64} (alias for Array{Int64, 1})

Mas, vetores podem ser mais flexíveis, como por exemplo abaixo:

```
v = [1, 2.0, "três"]
typeof(v)
```

Vector{Any} (alias for Array{Any, 1})

Nesse caso o tipo de vetor, deixa de ser de inteiros e passa a ser “Any”, ou seja Vector{Any} (alias for Array{Any, 1}).

Mais ainda, imaginem a seguinte situação:

```
a = [1, 2, 3]
push!(v, a)
typeof(v)
```

Vector{Any} (alias for Array{Any, 1})

Nesse caso, o vetor continua sendo do tipo Any, mas na quarta posição temos um vetor com três inteiros. Com isso podemos ver que as estruturas de vetores podem ser bem flexíveis. Mas, apesar disso, quando temos estruturas de tipos diferentes, com muita flexibilidade, geralmente há alguma penalidade de uso, geralmente no desempenho.

Por outro lado, podemos ter estruturas com mais de uma dimensão, no caso elas são denominadas matrizes. Elas podem ser criadas com a função zeros que já usamos acima.

```
m = zeros{Int64, 3, 2}
typeof(m)
```

Matrix{Int64} (alias for Array{Int64, 2})

Acima foi criada uma matriz de duas dimensões com 3 linhas e duas colunas. Seus elementos podem se acessados como em um vetor, mas agora com dois índices.

```
m[1, 2] = 10
```

10

```
function imprime(m::Array{Int64,2})
    println(m)
end
```

imprime (generic function with 1 method)

```
function imprime(m::Vector{Vector{Int64}})
    println(m[1])
    println(m[2])
end
```

imprime (generic function with 2 methods)



```
function imprime(m::Vector{Vector{Int64}})
    for i in m
        println(i)
    end
end
```

imprime (generic function with 2 methods)

```
function imprime(m::Vector{Vector{Int64}})
    for i in m
        for j in m[i]
            println(j," ")
        end
    end
end
```

imprime (generic function with 2 methods)

```
function imprime(m::Vector{Vector{Int64}})
    for i in m
        print("|")
        for j in i
            print(j," ")
        end
        println("|")
    end
end
```

imprime (generic function with 2 methods)

```
function imprimeMatriz(m::Matrix{Int64})
    println(m)
end
```

imprimeMatriz (generic function with 1 method)

```
function imprimeMatriz(m::Matrix{Int64})
    i = 1
    while i < size(m)[1]
        println(m[1])
        i += 1
    end
end
```

imprimeMatriz (generic function with 1 method)

```
function imprimeMatriz(m::Matrix{Int64})
    i = 1
    while i < size(m)[1]
        j = 1
        while j < size(m)[2]
            print(m[i, j], " ")
            j += 1
        end
        println()
        i += 1
    end
end
```

imprimeMatriz (generic function with 1 method)

```
function preencheMatriz(m::Matrix{Int64})
    i = 1
    while i <= length(m)
        m[i] = rand{Int} % 10
        i += 1
    end
end
```

preencheMatriz (generic function with 1 method)

```
function criaIdentidade(tam::Int64)
    m = zeros{Int64, tam, tam}
    i = 1
    while i <= tam
        m[i, i] = 1
    end
end
```

```
    end  
    return m  
end
```

criaIdentidade (generic function with 1 method)

Operações diretas com matrizes tipo +, - e \*

## 16 Aula de exercícios sobre Strings

Nesta aula, vamos explorar funções que manipulam strings e criar testes para verificar sua correção. Em algumas funções, vamos notar que há diversas formas de se obter o mesmo resultado

### 16.1 Concatenação de letras

A primeira função `concatena` concatena as primeiras duas e as últimas duas letras de uma string.

```
function concatena(s::String)::String
    if length(s) < 2
        return "Erro: tamanho da string menor do que 2"
    end
    resposta = s[1:2]*s[end-1:end]
    return resposta
end
```

`concatena` (generic function with 1 method)

Aqui utilizamos `s[1:2]` para obter as duas primeiras letras de `s`, que é uma forma mais concisa de acessar mais de um índice de um objeto. Alternativamente, poderíamos acessar esses dois índices separadamente com o comando `s[1]*s[2]`.

Para verificar se a função está funcionando corretamente, podemos utilizar o seguinte teste:

```
using Test

function testeConcatena()
    @test concatena("Ola Bom Dia") == "Olia"
    @test concatena("oi") == "oioi"
    @test concatena("tre") == "trre"
    @test concatena("a") == "Erro: tamanho da string menor do que 2"
    @test concatena("a123") == "a123"
end
```

testeConcatena (generic function with 1 method)

## 16.2 Inversão de String

Devemos criar uma função que interte uma string, retornando os caracteres na ordem reversa.

```
function invert(s::String)::String
    # Inicializamos uma string vazia
    inversa=""

    # Intervalo de lenght(s) até 1, a passos de -1
    for i in length(s):-1:1
        # Concatena cada caractere na ordem inversa
        inversa*=s[i]
    end

    return inversa
end
```

invert (generic function with 1 method)

Para obter o resultado que desejamos, fazemos um laço **for** que itera do último índice da string, representado por `length(s)`, até o primeiro, concatenando os caracteres nessa ordem na string de retorno. O laço é configurado para decrementar o índice a cada iteração, especificando -1 como passo. Isso nos permite acessar cada caractere da string de trás para frente. E em cada iteração, concatenamos o caractere atual, `s[i]`, à string `inversa`. Dessa forma, os caracteres são adicionados na ordem inversa.

Agora podemos criar uma função de teste para verificar o funcionamento da nossa função `invert`.

```
using Test

function testeInverte()
    @test invert("123") == "321"
    @test invert("x") == "x"
    @test invert("SOS") == "SOS"
    @test invert("tres") == "sert"
end
```

testeInverte (generic function with 1 method)

### 16.2.1 Função reverse

É interessante notar que Julia já fornece uma função chamada `reverse`, que pode ser utilizada para inverter tanto vetores quanto strings. Por exemplo:

```
reversa = reverse("exemplo")
```

```
"olpmexe"
```

Neste exemplo, a função `reverse` recebe como parâmetro apenas o objeto a ser invertido, mas no caso de vetores, podemos ainda informar exatamente o intervalo que desejamos que seja invertido.

```
vetor = [1, 2, 3, 4, 5]  
reversa = reverse(vetor, 2, 4)
```

```
5-element Vector{Int64}:
```

```
1  
4  
3  
2  
5
```

## 16.3 Modificação de String

A terceira função modifica altera uma string que termina com “ing” para adicionar “ly” ou, caso contrário, adiciona “ing”.

```
function modifica(s::String)::String  
    if length(s) < 3  
        return "Erro: tamanho da string menor do que 3"  
    end  
  
    if s[end-2:end] == "ing"  
        s = s*"ly"  
    else  
        s = s*"ing"  
    end  
end
```

```
    return s
end
```

modifica (generic function with 1 method)

Neste exemplo, verificamos manualmente os últimos três caracteres da string s. No entanto, Julia oferece uma função mais prática e legível chamada `endswith`, que podemos usar para simplificar essa verificação.

```
function modifica(s::String)::String
    if length(s) < 3
        return "Erro: tamanho da string menor do que 3"
    end

    if endswith(s, "ing")
        s = s*"ly"
    else
        s = s*"ing"
    end

    return s
end
```

modifica (generic function with 1 method)

Vamos então escrever o teste que verifica o correto funcionamento das funções anteriores

```
using Test
function testaModifica()
    @test modifica("doing") == "doingly"
    @test modifica("sing") == "singly"
    @test modifica("run") == "runing"
    @test modifica("talk") == "talking"
end
```

testaModifica (generic function with 1 method)

## 16.4 Rearranjo de letras

A segunda função `rearranja` recebe uma string e devolve uma string que contém as letras minúsculas primeiro, seguidas pelas letras maiúsculas.

Podemos verificar se uma letra é maiúscula ou minúscula usando a tabela ASCII, que codifica caracteres em números inteiros. Na tabela, as letras maiúsculas estão no intervalo de 65 a 90, e as letras minúsculas no intervalo de 97 a 122.

Para saber mais sobre a tabela ASCII você pode acessar [essa página](#).

```
function rearranja(s::String)::String
    maiusculos=""
    minusculos=""

    for i in 1:length(s)
        if Int(s[i]) >= 65 && Int(s[i]) <= 90
            maiusculos = maiusculos*s[i]
        elseif Int(s[i]) >= 97 && Int(s[i]) <= 122
            minusculos = minusculos*s[i]
        end
    end

    return minusculos*maiusculos
end
```

`rearranja` (generic function with 1 method)

Uma abordagem mais legível é utilizar as funções `islowercase` e `isuppercase`, que verificam se uma letra é minúscula ou maiúscula, respectivamente.

```
function rearranja(s::String)::String
    maiusculos=""
    minusculos=""

    for i in 1:length(s)
        if isuppercase(s[i])
            maiusculos = maiusculos*s[i]
        elseif islowercase(s[i])
            minusculos = minusculos*s[i]
        end
    end
```



```

end

return minusculos*maiusculos

end

```

rearranja (generic function with 1 method)

Podemos então escrever o teste para nossas funções.

```

using Test

function testaRearranja()
    @test rearranja1("PaRaLe10") == "aaelPRL0"
    @test rearranja1("ELEfantE") == "fantELEEE"
    @test rearranja1("Olá") == "l0"
    @test rearranja1("13La2") == "aL"
    @test rearranja2("PaRaLe10") == "aaelPRL0"
    @test rearranja2("ELEfantE") == "fantELEEE"
    @test rearranja2("Olá") == "lã0"
    @test rearranja2("13La2") == "aL"
end

```

testaRearranja (generic function with 1 method)

## 16.5 Encontrar a maior palavra

Nossa última função deve receber uma lista de palavras e retornar a maior delas, junto de seu tamanho.

```

function maior_palavra(vetor::Vector{String})
    # Inicialmente, a maior palavra que encontramos é uma string vazia
    maior_palavra = ""
    maior_tamanho = 0

    for palavra in vetor
        # Verifica se a palavra atual é maior que a maior encontrada até agora
        if length(palavra) > maior_tamanho
            maior_palavra = palavra
        end
    end
end

```

```

        maior_tamanho = length(palavra)
    end
end

return maior_palavra, maior_tamanho

end

```

maior\_palavra (generic function with 1 method)

Apesar de parecer correto, esse código não lida com o caso de haver mais de uma palavra com o maior tamanho. Como por exemplo:

```

vetor = ["boa", "bem", "oi"]
maior_palavra(vetor)

```

("boa", 3)

Nesse caso, apenas a palavra “boa” será retornada, mesmo que “bem” tenha o mesmo tamanho. Para consertar a função devemos alterar a variável em que guardamos a maior palavra, para que possamos armazenar mais de uma palavra, para isso vamos usar um vetor de strings.

```

function maiores_palavras(vetor::Vector{String})
    maiores_palavras = String[]
    maior_tamanho = 0

    for palavra in vetor
        # Se a palavra é maior do que o maior tamanho salvo,
        # então todas as palavras que estão no vetor maior_palavra são menores do que a palavra atual
        if length(palavra) > maior_tamanho
            # Limpa o vetor e salva a palavra atual
            maiores_palavras = String[]
            push!(maiores_palavras, palavra)
            maior_tamanho = length(palavra)

        # Se é igual ao tamanho salvo, então é do mesmo tamanho que as palavras já salvas no vetor
        # apenas damos push na palavra atual
        elseif length(palavra) == maior_tamanho
            push!(maiores_palavras, palavra)
        end
    end
end

```

```

end

return maiores_palavras, maior_tamanho

end

```

maiores\_palavras (generic function with 1 method)

Assim podemos escrever testes para esta última função .

```

using Test

function testeMaioresPalavras()
    vetor1 = ["gato", "elefante", "cachorro"]
    @test maiores_palavras(vetor1) == (["elefante", "cachorro"], 8)

    vetor2 = ["a", "ab", "abc"]
    @test maiores_palavras(vetor2) == (["abc"], 3)

    vetor3 = ["bem", "boa", "bom", "oi"]
    @test maiores_palavras(vetor3) == (["bem", "boa", "bom"], 3)

    vetor4 = ["", " ", "teste"]
    @test maiores_palavras(vetor4) == (["teste"], 5)

    vetor5 = String[]
    @test maiores_palavras(vetor5) == ([], 0)

    vetor6 = ["a", "ab", "abc", "xyz", "xy"]
    @test maiores_palavras(vetor6) == (["abc", "xyz"], 3)
end

```

testeMaioresPalavras (generic function with 1 method)

## 16.6 Retorno de múltiplos valores

Como visto no exercício anterior, Julia permite que uma função retorne múltiplos valores. Isso permite que você envie mais de um resultado ao chamar uma função, tornando o código mais conciso e fácil de entender. Essa funcionalidade é especialmente útil em situações onde

you need more than one result, as in mathematical operations, decompositions, or data processing.

To return multiple values in Julia, you can simply separate them by commas. Here is a simple example:

```
function troca(a,b)
    aux = a
    a = b
    b = aux

    return a, b
end
```

troca (generic function with 1 method)

When calling this function, you can capture the multiple values returned in separate variables:

```
a, b = troca(1, 10)
```

(10, 1)

## **Parte IV**

**Em andamento...**

# A Respostas para a pergunta “O que é um computador?”

As respostas foram coletadas através do site <https://www.bli.do/MAC115>. Eis as respostas:

- “É uma máquina que utiliza certos padrões para processar informações. É uma evolução da teórica máquina de Turing e pode ser considerada uma extensão de nossa inteligência.”
- “Computador: configura uma máquina capaz de realizar processos binários de criação e análise, sendo esses modelados pelo próprio dispositivo (IA) ou por um programador. Um produto de passos.”
- “Um computador é uma máquina capaz de identificar códigos baseados em binariedade utilizando linguagem lógica.”
- “É um instrumento tecnológico que junta milhões de dados que diversas pessoas ao redor do mundo distribuem, possibilitando trabalhar de forma técnica criando novos dados e meios de alcançar respostas.”
- “Um dispositivo que vive na tomada.”
- “É um equipamento que”roda” um programa instalado que recebe dados, os processa e tem com saída o resultado, se tudo correr bem...”
- “Decodificador.”
- “Tem por finalidade ser uma ferramenta baseada em algoritmos e lógica de decisão que vez programada e orientada possa possibilitar a resolução de problemas por coleta de dados, informações e então geração de sistemas.”
- “Um computador é um dispositivo eletrônico caracterizado pela sua capacidade de processamento lógico. São construídos com semicondutores e pode apresentar várias peças diferentes, como fonte (ou bateria), placa mãe, processador, placa de vídeo, memórias e etc.”
- “um robô que vai controlar os humanos um dia.”
- “Dispositivo que faz contas.”
- Um computador é um dispositivo que computa, que faz contas, utilizando uma CPU (Central Processing Unit) para fazer cálculos utilizando o sistema binário. 0 e 1, que são utilizados em portas lógicas que são feitas de silício, um semicondutor que permite que cálculos utilizando esses dois dígitos sejam realizados.”
- “Uma máquina.”
- “É um negócio que tem ferramentas que ajudam a realizar diferentes tarefas.”
- “É um celular 2.0.”
- “O computador é uma máquina que obedece comandos.”

- “Uma calculadora.”
- “Máquina de Turing.”
- “Computador é, de uma forma bem simplificada, uma inteligência eletrônica composta de uma carcaça (hardware) que completa a parte do software, feita para responder comandos.”
- “A evolução da calculadora.”