

Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem

Rogério Perino de Oliveira Neves

Francisco de Assis Zampirolli

EDUFABC

editora.ufabc.edu.br

Notas de Aulas inspiradas no livro

Utilizando a(s) Linguagem(ns) de Programação:

CPP

Exemplos adaptados para Correção Automática no Moodle+VPL

Francisco de Assis Zampirolli

22 de novembro de 2023

Sumário

1	Processando a Informação: Cap. 1: Fundamentos	3
1.1	Instruções	3
1.2	Sumário	4
1.3	Introdução à Arquitetura de Computadores	4
1.4	Algoritmos, Fluxogramas e Lógica de Programação	5
1.4.1	Pseudocódigo	5
1.4.2	Fluxogramas	6
1.5	Conceitos de Linguagens de Programação	9
1.5.1	Níveis de Linguagens	9
1.5.2	Linguagem Compilada vs Interpretada	9
1.5.3	Estruturas de Código	10
1.5.4	Depuração de Código (DEBUG)	10
1.5.5	Ambientes de Desenvolvimento Integrados	10
1.6	Variáveis	11
1.6.1	Uso de Variáveis	12
1.7	Operadores e precedência	13
1.7.1	Operadores aritmeticos	13
1.7.2	Operadores relacionais e de conjunto	13
1.7.3	Operadores lógicos	13
1.7.4	Operadores de atribuição	14
1.7.5	Precedência de Operadores	14
1.8	Teste de mesa	16
1.9	Aprendendo a programar	17
1.9.1	Programação sequencial	18
1.9.2	Entrada de dados	18
1.9.3	Divisão de um código em três partes	19
1.10	Exercícios	19
1.11	Revisão deste capítulo de Fundamentos	20
1.12	Processando a Informação: Cap. 1: Fundamentos - Prática 1	20
1.12.1	Instruções	21
1.12.2	Sugestões para envio dos exercícios com avaliação automática no Moodle+VPL	21
1.12.3	Exercícios	21
1.13	Processando a Informação: Cap. 1: Fundamentos - Prática 2	22
1.13.1	Exercícios	22
1.14	Processando a Informação: Cap. 1: Fundamentos - Prática 4: Tutorial VSCode	25
1.14.1	Tutorial (em construção) VSCode	25
2	Processando a Informação: Cap. 2: Organização de código	26
2.1	Sumário	26
2.2	Revisão do capítulo anterior (Fundamentos)	26
2.3	Programas sequenciais	27
2.4	Comentários	27
2.5	Desvio de Fluxo	28
2.6	Programas e Subprogramas	28

2.7	Bibliotecas	28
2.8	Funções ou Métodos de Usuário	28
2.8.1	Tabulação	30
2.9	Escopo	30
2.10	Reaproveitamento e Manutenção de Código	31
2.11	Exercícios	32
2.12	Revisão deste capítulo de Organização de Código	33
2.13	Processando a Informação: Cap. 2: Organização de Código - Prática 1	33
2.13.1	Exercícios	34
2.14	Processando a Informação: Cap. 2: Organização de Código - Prática 2	35
2.14.1	Exercícios	36
3	Processando a Informação: Cap. 3: Desvios Condicionais	38
3.1	Sumário	38
3.2	Revisão do capítulo anterior (Organização de Código)	38
3.3	O que é um Desvio Condicional?	39
3.4	Condições com Lógica <i>Booleana</i>	40
3.5	Desvios Condicionais Simples e Compostos	43
3.6	Comando switch	49
3.7	Exercícios	50
3.8	Revisão deste capítulo de Desvios Condicionais	50
3.9	Processando a Informação: Cap. 3: Desvios Condicionais - Prática 1	51
3.9.1	Exercícios	51
3.10	Processando a Informação: Cap. 3: Desvios Condicionais - Prática 2	52
3.10.1	Exercícios	52
3.11	Processando a Informação: Cap. 3: Desvios Condicionais - Prática 3	53
3.11.1	Exercícios	54
4	Processando a Informação: Cap. 4: Estruturas de Repetição (Laços)	57
4.1	Sumário	57
4.2	Revisão do capítulo anterior (Desvios Condicionais)	57
4.3	Quando usar repetições?	58
4.4	Tipos de estruturas de repetição	58
4.4.1	Pseudocódigo	58
4.4.2	C/CPP/Java/JavaScript	59
4.4.3	Pseudocódigo: Exemplo laço faça-enquanto.	60
4.4.4	Pseudocódigo: Exemplo laço enquanto-faça.	60
4.4.5	Pseudocódigo: Exemplo de laço enquanto-faça INFINITO.	62
4.5	Validação de Dados	62
4.5.1	Pseudocódigo: Exemplo de laço faça-enquanto, com validação	62
4.6	Interrupção dos laços	64
4.7	Exemplo 01 - Ler 10 notas com validação	64
4.8	Recursão	67
4.9	Exemplo 02 - Fatorial	68
4.10	Exemplo 03 - Ler 10 notas, com recursão	69
4.11	Exemplo 04 - Fibonacci	70
4.12	Exercícios	71
4.13	Revisão deste capítulo de Estruturas de Repetição (Laços)	71

4.14	Processando a Informação: Cap. 4: Estruturas de Repetição (Laços) - Prática 1	72
4.14.1	Exercícios	72
4.15	Processando a Informação: Cap. 4: Estruturas de Repetição (Laços) - Prática 2	74
4.15.1	Exercícios	74
4.16	Processando a Informação: Cap. 4: Estruturas de Repetição (Laços) - Prática 3	77
4.16.1	Exercícios	77
5	Processando a Informação: Cap. 5: Vetores	84
5.1	Sumário	84
5.2	Revisão do capítulo anterior (Estruturas de Repetição - Laços)	84
5.3	Introdução	85
5.4	Trabalhando com vetores	85
5.5	Exemplo 01 - Ler/Escriver vetor	86
5.6	Formas de Percorrer um Vetor	88
5.6.1	Percorrer um vetor com o laço para	88
5.6.2	Percorrer um vetor com o laço enquanto	88
5.6.3	Outras formas de percorrer um vetor	89
5.7	Modularização e Vetores	89
5.8	Exemplo 02 - Aplicação simples 1 usando vetor	90
5.9	Exemplo 03 - Aplicação simples 2 usando vetor	92
5.10	Exemplo 04 - Aplicação “dilata” vetor	95
5.11	Eficiência de Algoritmo	98
5.11.1	Busca	99
5.11.2	Ordenação	100
5.12	Exercícios	101
5.13	Atividades no Moodle+VPL	101
5.13.1	Entrada de Dados (cada linha contém um texto ou <i>string</i> incluindo os elementos do vetor e vários espaços “ ”):	101
5.13.2	Entrada de Dados (a linha contém um texto ou <i>string</i>):	101
5.14	Revisão deste capítulo de Vetores	102
5.15	Processando a Informação: Cap. 5: Vetores - Prática 1	102
5.15.1	Exercícios	102
5.16	Processando a Informação: Cap. 5: Vetores - Prática 2	103
5.16.1	Exercícios	103
5.17	Processando a Informação: Cap. 5: Vetores - Prática 3	105
5.17.1	Exercícios	105
6	Processando a Informação: Cap. 6: Matrizes	111
6.1	Sumário	111
6.2	Revisão do capítulo anterior (Vetores)	111
6.3	Introdução	112
6.4	Instanciando Matrizes	113
6.5	Acessando elementos de uma matriz	113
6.6	Formas de se percorrer uma matriz	114
6.7	Exemplo 01 - Ler/Escriver matriz	114

6.8	Exercícios	117
6.9	Atividades no Moodle+VPL	117
6.9.1	Entrada de Dados (cada linha contém um texto ou <i>string</i> com elementos da linha da matriz e vários espaços “ ”):	117
6.10	Revisão deste capítulo de Matriz	118
6.11	Processando a Informação: Cap. 6: Matrizes - Prática 1	118
6.11.1	Exercícios	118
6.12	Processando a Informação: Cap. 6: Matrizes - Prática 2	119
6.12.1	Exercícios	119
6.13	Processando a Informação: Cap. 6: Matrizes - Prática 3	120
6.13.1	Exercícios	120
6.14	Processando a Informação: Cap. 6: Matrizes - Prática 4	122
6.14.1	Exercícios	122
7	Processando a Informação: Cap. 7: Tipos Definidos Pelo Programador e Arquivos	123
7.1	Sumário	123
7.2	Revisão do capítulo anterior (Matriz)	124
7.3	Introdução	124
7.4	Paradigma Estruturado	124
7.5	Diagrama Entidade Relacionamento	125
7.6	Paradigma Orientado a Objetos	126
7.7	Tipos de dados	127
7.7.1	Exemplo 01 - Criar um registro de Aluno	127
7.7.2	Exemplo 02 - Criar um registro de Aluno, com <code>scanf</code>	127
7.7.3	Exemplo 03 - Criar um registro de Aluno, com <code>typedef</code>	127
7.7.4	Exemplo 04 - Criar um registro de Aluno, com <code>typedef</code> , opção 2	127
7.7.5	Exemplo 05 - Criar dois registros	127
7.7.6	Exemplo 06 - Criar dois registros usando biblioteca	128
7.7.7	Exemplo 07 - Criar Arquivo	128
7.7.8	Exemplo 08 - Ler arquivo	128
7.7.9	Exemplo 09 - Criar dois registros usando biblioteca, lendo arquivo	128
7.8	Exercícios	128
7.9	Revisão deste capítulo	128
8	Processando a Informação: Cap. 8: Ponteiros, Listas, Filas e Pilhas	129
8.1	Sumário	129
8.2	Revisão do capítulo anterior (Struct)	130
8.3	Introdução	130
8.4	Alocação estática	130
8.4.1	Exemplo 01 - Criar um registro de Aluno, com <code>scanf</code>	131
8.5	Alocação dinâmica	132
8.5.1	Exemplo de alocação estática	133
8.5.2	Exemplo de alocação dinâmica	134
8.6	Alocação dinâmica para <i>array</i> multidimensional	134
8.7	Exemplo 01 - Ler/Escrever matriz com métodos (cap.6 - Matriz)	135
8.8	Tipo Abstrato de Dado (TAD) Lista	136
8.8.1	TAD Lista Estática	137

8.8.2	TAD Lista Encadeada (ou dinâmica)	137
8.8.3	Exemplo 03 - Criar e manipular lista encadeada	139
8.9	Tipo Abstrato de Dado (TAD) Fila	139
8.9.1	TAD Fila Estática	139
8.9.2	TAD Fila Encadeada	141
8.9.3	Exemplo 04 - Criar e manipular fila encadeada	142
8.10	Tipo Abstrato de Dado (TAD) Pilha	142
8.10.1	TAD Pilha Estática	142
8.10.2	TAD Pilha Encadeada	143
8.10.3	Exemplo 04 - Criar e manipular pilha encadeada	144
8.11	Exercícios	144
8.12	Revisão deste capítulo	144

1 Processando a Informação: Cap. 1: Fundamentos



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro [Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem](#), que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

Bem-vindo ao Google Colab!

Se você é novo no uso do Colab, assista aos vários [vídeos em português](#) que explicam a plataforma. Existem também **workbooks** introdutórios para o uso do Python e do Colab na [página principal](#) do projeto.

De forma muito resumida, o Colab combina **células de texto e de código**. Esse paradigma de unir documentação e código em um único documento foi introduzido por Donald Knuth em 1984 [[ref1](#), [ref2](#)].

1.1 Instruções

- Recomenda-se fazer uma cópia deste *notebook* clicando em “**Arquivo**” → “**Salvar cópia no drive**”. Dessa forma, você poderá editá-lo e executar os campos de código sempre que desejar, sem perder o seu progresso ao fechar esta página. Essa cópia estará disponível na pasta **Colab Notebooks** no seu Google Drive.
- Para editar uma **CÉLULA DE TEXTO** (como esta), basta dar dois cliques na célula e editar. As alterações podem ser visualizadas na aba à direita (ou abaixo), ou pressionando “*Shift+Enter*”, ou clicando em outra célula.
- No Colab, há também a **CÉLULA DE CÓDIGO**, que pode ser executada com esta combinação de teclas, ou clicando no botão “**executar**” ou “**play**” para ver a saída do código inserido.
- Recomenda-se seguir a ordem sugerida dos exercícios, uma vez que a familiaridade com os conceitos introduzidos é esperada nos exercícios seguintes.
- É possível executar códigos independentes em IDEs e também *online*, usando navegadores como o Chrome: [PythonTutor](#), [Ideone](#), [CodeChef IDE](#), [Replit](#), [JDoodle](#).

- Também é possível executar códigos em seu celular, acessando esses links em navegadores.
- Este arquivo *Notebook* com extensão `.ipynb` pode ser editado no Jupyter Notebook, disponível em <https://jupyter.org>.

1.2 Sumário

- Introdução à arquitetura de computadores: Hardware e Software
- Algoritmos, fluxogramas e lógica de programação
- Conceitos de linguagens de programação
- Variáveis, tipos de dados e organização da memória
- Operadores e precedência
- Aprendendo a programar
- Revisão deste capítulo
- Exercícios

1.3 Introdução à Arquitetura de Computadores

A arquitetura (ou organização dos principais componentes) mais conhecida de computadores foi introduzida por John von Neumann, em 1936, conforme ilustrado na Figura abaixo.



- Um software é um conjunto de linhas de código armazenado em arquivo na memória secundária ou na RAM, que pode ser executado, instrução por instrução, na CPU.
- Essas linhas de código são instruções que o computador pode executar, mas que podem ter sido traduzidas de um **algoritmo**.

1.4 Algoritmos, Fluxogramas e Lógica de Programação

ALGORITMO (algumas definições):

1. Um processo ou conjunto de regras a serem seguidas no cálculo ou em outra operação;
2. Um processo de resolução de um problema composto por uma sequência ordenada e bem definida.

Um exemplo de algoritmo para a solução de uma equação do segundo grau no formato $ax^2 + bx + c$, dados a , b e c :

1. Calcule Δ com a fórmula $\Delta = b^2 - 4ac$;
2. Se $\Delta < 0$, então x não possui raízes reais;
3. Se $\Delta = 0$, então x possui duas raízes reais idênticas;
4. Se $\Delta > 0$, então x possui duas raízes reais e distintas;
5. Calcule as raízes reais.

1.4.1 Pseudocódigo

- A sequência de passos definidos no algoritmo anterior, quando incluídas as instruções `leia(algo)` e `escreva(algo)`, pode ser definida como um **pseudocódigo**.
- Esse **pseudocódigo** é utilizado para que os humanos possam entender os passos de um algoritmo de uma forma “mais próxima” da maneira como os computadores processam as instruções, por meio de uma linguagem de programação, que será definida na próxima seção.

Aqui estão os ajustes feitos para melhorar a clareza do texto.

```
leia(a, b, c)
delta = b**2 - 4*a*c

se delta < 0:
    escreva("x não possui raízes reais")
    fim do programa
se delta == 0:
    escreva("x possui duas raízes reais idênticas")
se delta > 0:
    escreva("x possui duas raízes reais e distintas")

raiz1 = (-b + delta**0.5) / (2*a)
raiz2 = (-b - delta**0.5) / (2*a)

escreva(raiz1, raiz2)
```

Neste pseudocódigo, foram usadas palavras-chave comuns, como ‘se’, ‘senão’ e ‘parar’, para representar as estruturas condicionais e o término do programa. Além disso, a fórmula para calcular as raízes foi simplificada para tornar o pseudocódigo mais legível, considerando que $\text{delta}^{0.5}$ é a raiz quadrada de delta .

É importante observar que o pseudocódigo fornece uma descrição mais detalhada das instruções em comparação com um algoritmo, embora não seja tão formal quanto as linguagens de programação.

1.4.2 Fluxogramas

- Os algoritmos, além de poderem ser representados por listas de instruções, como no último exemplo, podem ser representados graficamente para facilitar a compreensão.
- Os fluxogramas e os diagramas de atividades da UML (*Unified Modeling Language*) estão entre as representações mais utilizadas.
- Ambos, que são bastante semelhantes, empregam formas e setas para indicar operações e seus fluxos.
- A figura abaixo ilustra um exemplo de fluxograma.

figs/flowchart.jpg

Esse fluxograma foi gerado automaticamente ao executar as duas células de código abaixo.

Observação: Apesar de o livro-texto ser independente de linguagem, alguns códigos nesta adaptação no Colab serão apresentados na linguagem de programação Python, devido à facilidade didática na apresentação de conteúdos. Portanto, os detalhes desses códigos não serão abordados, uma vez que estão fora do escopo.

```
[ ]: # instalando algumas bibliotecas no servidor do Colab (Linux)
!apt-get install graphviz libgraphviz-dev pkg-config
!pip install txtflow
```

```
[ ]: # Importando a biblioteca txtflow para gerar um fluxograma a partir de
↳ código
from txtflow import txtflow

# Definindo o pseudocódigo e passando-o como entrada para gerar o
↳ fluxograma
txtflow.generate(
    '''
    Início;
    Abrir forno;
    if (forno aceso?) {
        Colocar lenha;
    } else {
        Acender fogo;
    }
    Assar pão;
    Fim;
    '''
)
```

- Após executar a célula de código acima, você pode visualizar o arquivo `flowchart.jpg` clicando no ícone da pasta à esquerda.



- Veja outro fluxograma gerado a partir da célula abaixo; > Embora o primeiro fluxograma seja intuitivo, os detalhes (principalmente do próximo fluxograma) serão abordados durante este curso!

```

[ ]: # definindo uma variável do tipo texto (string) para armazenar o
      ↳ pseudocódigo
alg2 = '''
leia(A);
B = 10;
if ( A > 0 ) {
    escreva("'A' Positivo");
} else if ( A >= -10 ) {
    escreva("'A' Negativo: -10<A<=0");
    B = A;
    while ( B < 0 ) {
        B = B + 1;
    }
}
escreva("B=",B);
Fim;'''

# Criando o fluxograma
txtoflow.generate(alg2)
  
```

- Qual é o valor final de B neste algoritmo, se o valor lido foi $A=-5$?
- Experimente também esta ferramenta online: [code2flow](https://code2flow.com/).

Fluxograma a partir de código python A sequência de códigos a seguir gera fluxogramas na própria célula de código, ao contrário de salvar em um arquivo de imagem. Além disso, a entrada é um código em Python, ao contrário do exemplo anterior que estava em pseudocódigo.

```
[ ]: # instalações necessárias
!pip install --upgrade git+https://github.com/innovationOUtside/
    ↪flowchart_js_jp_proxy_widget.git
```

```
[ ]: from google.colab import output
output.enable_custom_widget_manager()
```

```
[ ]: alg3 = '''
A = int(input())
B = 10
if A > 0:
    print("'A' Positivo")
elif A > -10:
    print("'A' Negativo: -10<A<=0")
    B = A
    while B < 0:
        B = B + 1
        print(B)
print("B=",B)'''
```

```
[ ]: from pyflowchart import Flowchart
fc = Flowchart.from_code(alg3)
flowchart = fc.flowchart()
```

```
[ ]: from jp_flowchartjs.jp_flowchartjs import FlowchartWidget

testEmbed = FlowchartWidget()
testEmbed.charter(flowchart)
testEmbed
```

- Comparando os dois fluxogramas anteriores, é possível notar que o último é mais difícil de ler devido à falta de cores e à presença de cruzamentos entre as linhas.
- Encontrou alguma ferramenta mais interessante para gerar fluxogramas neste Colab? Compartilhe!
 - Por exemplo, seria interessante criar um fluxograma a partir de uma célula de código contendo várias instruções, em vez de a partir de um texto, como nos exemplos anteriores.

1.5 Conceitos de Linguagens de Programação

Linguagem é um conjunto de regras usado para definir uma forma de comunicação. Esses são conceitos fundamentais em qualquer linguagem, não apenas na computação:

- **Sintaxe:** o arranjo de palavras e sua disposição em um discurso para criar frases bem formadas e relacionadas de forma lógica em uma linguagem;
- **Semântica:** o ramo da linguística preocupado com a lógica e o significado das palavras. Sub-ramos incluem a semântica formal e a semântica lexical.

1.5.1 Níveis de Linguagens

O nível de linguagem diz respeito à proximidade com a linguagem natural humana.



1.5.2 Linguagem Compilada vs Interpretada

- **Compilação** é o processo de traduzir um código escrito em uma linguagem de alto nível para código de máquina, que pode ser executado na arquitetura apropriada para a qual foi compilado.
 - Exemplos de linguagens compiladas incluem: C, C++, Pascal e Fortran.
- Em **Linguagens Interpretadas**, os comandos do programa são transformados em código nativo durante a sua execução, geralmente por outro programa necessário para seu funcionamento.
 - Exemplos de linguagens interpretadas são: Python (neste Colab), R e MATLAB.
- A exceção é a linguagem **Java**, que compila um código binário em bytes (**bytecode**) para ser executado não em uma arquitetura real específica, mas sim pela **Máquina Virtual Java (JVM)**, que é um **programa nativo** (ou seja, é necessário um JVM compilado para cada arquitetura). A JVM é responsável por transformar o bytecode na linguagem de máquina nativa do processador em tempo de execução (**runtime**).
- A existência de JVM para a maioria das plataformas aumentou significativamente a portabilidade dos programas. A **portabilidade** foi uma das principais motivações para a criação da linguagem Java.

1.5.3 Estruturas de Código

Independentemente da linguagem escolhida, as estruturas fundamentais de código que estarão presentes em todas elas são:

1. **Código sequencial:** os comandos são executados na ordem em que aparecem.
2. **Módulos de código (funções ou métodos):** conjuntos de comandos agrupados em sub-rotinas ou subprogramas.
3. **Desvios condicionais:** dada uma condição, existem dois caminhos possíveis (duas linhas) de execução.
4. **Estruturas de repetição ou laços:** conjuntos de comandos que se repetem enquanto uma dada condição for satisfeita.

1.5.4 Deburação de Código (DEBUG)

- O processo árduo de busca e correção de erros de programação no código escrito em linguagens de programação é conhecido como depuração ou “debugging”.
- Ferramentas de depuração são de grande utilidade para ajudar na busca e correção desses erros.
- Alguns dos erros comuns encontrados no código, classificados do menos grave ao mais sério, incluem:
 1. **Erro de semântica:** envolve palavras reservadas ou operações escritas de forma incorreta.
 2. **Erro de sintaxe:** ocorre devido ao uso inapropriado do formato dos comandos.
 3. **Erro de organização:** envolve blocos de código, aspas ou o uso de parênteses inconsistentes, ocorrendo quando se abre um bloco de código ou operadores (usando chaves, colchetes ou parênteses) ou um campo de texto (usando aspas) sem fechá-los ou fechar sem abrir.
 4. **Erro de lógica:** também conhecido como “Cerberus” (o cão de guarda do inferno), ocorre quando os comandos estão sintaticamente corretos, têm a semântica correta e são escritos de forma consistente, mas estão em uma ordem, forma ou disposição que produz um resultado diferente do desejado. Esse resultado frequentemente causa o travamento da execução do programa ou até mesmo do computador.

1.5.5 Ambientes de Desenvolvimento Integrados

Ambientes de Desenvolvimento Integrado, conhecidos como IDE (*Integrated Development Environment*), oferecem uma combinação de ferramentas úteis para escrever, executar e depurar o código de programas.

Algumas ferramentas populares do tipo IDE incluem:

- **Eclipse** (C, C++, Java, PHP, Android, etc).
- **NetBeans** (C, C++, Java, Ruby, HTML5, PHP, etc).
- **PyCharm** (Python, JavaScript, CoffeeScript, XML, HTML/XHTML).
- **Xcode** (IDE de desenvolvimento para dispositivos Apple).

- **Visual Studio** (C, C++, C#, Visual Basic, entre outros, voltado para o desenvolvimento de programas na plataforma Windows).
- **VSCode** (versão *online* de código aberto do Visual Studio).
 - Para executar/debugar nesta versão *online*, é necessário ter uma conta no GitHub.
 - Para download e uso local, acesse: <https://code.visualstudio.com/download>.

Segue uma lista de *links* úteis para programar em várias linguagens *online*:

Linguagens Gerais:

- [Google Colab](#)
- [Replit](#)
- [DrJava](#)
- [NBPortable](#)
- [Ideone](#)
- [CodeChef IDE](#)

Python:

- [Programiz Python Online Compiler](#)
- [OnlineGDB Python Compiler](#)
- [Tutorialspoint Python Compiler](#)
- [Python.org Shell](#)
- [PythonTutor](#)

Para Baixar IDEs:

- [Anaconda Distribution](#)
- [NetBeans](#)

Links Interessantes:

- [Learn X in Y Minutes - Python](#)
- [Learn X in Y Minutes - Java](#)
- [Learn X in Y Minutes - C](#)
- [YouTube - Como Programar](#)

Se você conhece outros *links* interessantes que não estão nestas listas, compartilhe!

Algumas Estatísticas sobre as Linguagens Mais Usadas:

- [Tendências de Linguagens no Stack Overflow](#)
 - [Reportagem sobre o Crescimento da Linguagem Python](#)
- [Pesquisa Stack Overflow 2020](#)
- [Tecnologias Mais Populares na Pesquisa Stack Overflow 2020](#)
- [As Principais Linguagens de Programação de 2023 \(IEEE Spectrum\)](#)

1.6 Variáveis

- Uma variável na programação de computadores é um indicador ou “apelido” (*alias*) atribuído a um endereço de memória que contém um dado armazenado.

- Os elementos na memória, representados por variáveis, podem conter apenas um ou múltiplos valores e são codificados na memória de acordo com o tipo específico do dado, com um formato e número apropriado de bits para mantê-los.

1.6.1 Uso de Variáveis

Em qualquer linguagem de programação, um valor pode ser atribuído a uma variável por meio do operador de atribuição, por exemplo: '='.

Exemplos de variáveis do tipo inteiro:

- As próximas células de código em Python podem ser executadas clicando em [] ou na seta de reprodução (*play*), localizada na margem esquerda.
- Se o seu objetivo é aprender outras linguagens de programação, essas células em Python podem ser usadas para fins comparativos.

```
[ ]: idade = 20          # Este é um comentário  
anoAtual = 2024;      # Observe que ';' é opcional em Python e JavaScript
```

A leitura correta para o código representado acima é “a variável **idade** recebe o valor **20**”.

```
[ ]: idade
```

```
[ ]: anoNascimento = anoAtual - idade  
anoNascimento
```

Exemplo de variável do tipo texto (*string*)

```
[ ]: nomeAluno = 'Rafael Moraes'  
nomeAluno
```

Observe que o texto deve ficar entre aspas simples ou duplas (dependendo das linguagem escolhida).

Exemplo de variável do tipo real

```
[ ]: pi = 3.1415926535897932  
pi
```

Observe que tem que usar '.' para separar as casas decimais.

Nomenclatura

- Os nomes das variáveis podem conter letras, números e alguns caracteres especiais, desde que não sejam reservados pela linguagem (como os símbolos de operadores matemáticos, lógicos e relacionais, por exemplo).
- Geralmente, o nome de uma variável deve começar com uma letra ou, dependendo da linguagem, algum caractere especial.
- Como regra geral, os nomes das variáveis não devem começar com números nem conter espaços.

Exemplos de variáveis válidas e inválidas:

Válido	Inválido
idade4	4idade
Nome_Completo	Nome Completo
resta_um	resta-um
V8S9F0D7S7D9	V@R!V&+

1.7 Operadores e precedência

As linguagens reservam alguns caracteres para uso em operadores ou indicadores de tipo.

1.7.1 Operadores aritmeticos

**

Tabela: Operadores aritméticos em Java/C/CPP/JS

**

operador	descrição
+	soma com
-	subtração por
	multiplicação por
/	divisão por
%	resto da divisão por
++	incremento
-	decremento

1.7.2 Operadores relacionais e de conjunto

**

Tabela: Operadores relacionais em Java/C/CPP/JS

**

operador	descrição
==	é igual a
!=	é diferente de
>	é maior que
<	é menor que
>=	é maior ou igual a
<=	é menor ou igual a

1.7.3 Operadores lógicos

**

Tabela: Operadores lógicos binários em Java/C/CPP/JS

**

operador	descrição
$x \ \&\& \ y$	True se ambos também forem
$x \ \& \ y$	True se ambos também forem bit-a-bit
$x \ \ y$	False se ambos também forem
$x \ \ y$	False se ambos também forem bit-a-bit
$! \ x$	contrário de x
$\sim \ x$	contrário de x bit-a-bit
$\wedge \ x$	ou exclusivo XOR bit-a-bit
$\ll N$	<i>shift-left</i> , adiciona N zeros à direita do número binário
$\gg N$	<i>shift-right</i> , elimina N zeros à direita do número binário

1.7.4 Operadores de atribuição

**

Tabela: Operadores de atribuição em Python/Java/C/CPP/JS

**

operador	descrição
$=$	recebe o valor de
$+=$	é somado ao valor de
$-=$	é subtraído do valor de
$=$	é multiplicado pelo valor de
$/=$	é dividido pelo valor de
$\%=$	recebe o resto da divisão por
similarmente	$\gg=$, $\ll=$, $\&=$,

1.7.5 Precedência de Operadores

Quando utilizados em uma expressão, os operadores apresentados anteriormente são executados em ordem de precedência, de forma semelhante ao que fazemos em equações matemáticas, com adições, subtrações, multiplicações, divisões, exponenciais, etc. (teste a tabela abaixo na linguagem escolhida).

**

Tabela: Precedência de Operadores

**

Categoria	Operador	Associatividade
Pós-fixado	$()$ (parênteses, operador ponto)	\rightarrow Esquerda para a direita

Categoria	Operador	Associatividade
Índice	[]	→ Esquerda para a direita
Unário	++ -- ! ~ (incremento, decremento)	← Direita para a esquerda
Multiplicativo	* / % (vezes, dividido, resto)	→ Esquerda para a direita
Aditivo	+ - (soma, subtração)	→ Esquerda para a direita
Shift binário	>> >>> <<	→ Esquerda para a direita
Relacional	> >= < <=	→ Esquerda para a direita
Igualdade	== != (é igual a, é diferente de)	→ Esquerda para a direita
E (AND) bit-a-bit	&	→ Esquerda para a direita
XOR bit-a-bit	^	→ Esquerda para a direita
Ou (OR) bit-a-bit		→ Esquerda para a direita
E lógico	&&	→ Esquerda para a direita
Ou lógico		→ Esquerda para a direita
Condicional	?:	← Direita para a esquerda
Atribuição	= += -= *= /= %= >>= <<= &= ^= =	← Direita para a esquerda

Tipos básicos de variáveis

Conversões de tipos de variáveis **

Tabela: Tipos de variáveis em Java/C/CPP/JS

**

Tipo	Descrição	n. Bits	Mínimo	Máximo (valor)
Tipos inteiros+sinal				
byte	inteiro de 1 byte	8	-128	127
short	inteiro curto	16	-2^{15}	$2^{15} - 1$
int	inteiro	32	-2^{31}	$2^{31} - 1$
long	inteiro longo	64	-2^{63}	$2^{63} - 1$
Tipos reais+ponto flut.				
float	precisão simples	32	2^{-149}	$(2 - 2^{-23})2^{127}$

double	precisão dupla	64	2^{-1074}	$(2 - 2^{-52})2^{1023}$
Tipos lógicos				
boolean	valor booleano	1	<i>false</i>	<i>true</i>
Tipos alfanuméricos				
char	caractere unicode	16	0	$2^{16} - 1$
Classe cadeia de caract.				
String	sequência n chars	$16 * n$	-	-
Outras				
void	variável vazia	0	-	-

**

Tabela: Exemplos de conversão de valores entre tipos de variáveis

**

Conversão	Método	Exemplo
C/C++/Java		
float → int	Type cast	<code>int i = (int) varFloat;</code>
double → float	Type cast	<code>float f = (float) varDouble;</code>
float, int → double	Direto	<code>double d = i; d = f;</code>
Número → String	(Java) direto (C) <code>stdlib.h</code>	<code>String str = + f; str = snprintf(num);</code>
String → int	(Java) <code>parse</code> (C) <code>stdlib.h</code>	<code>i = Integer.parseInt(str); i = atoi(str);</code>
String → float	(Java) <code>parse</code> (C) <code>stdlib.h</code>	<code>f = Float.parseFloat(str); f = atof(str);</code>
String → double	(Java) <code>parse</code> (C) <code>stdlib.h</code>	<code>d = Double.parseDouble(str); d = strtod(str, NULL);</code>
JavaScript		
String → int	<code>Parse</code>	<code>var i = parseInt(str);</code>
String → float	<code>Parse</code>	<code>var f = parseFloat(str);</code>
Número → String	<code>toString()</code>	<code>var str = toString(f);</code>

1.8 Teste de mesa

- Teste de mesa é o nome dado à simulação manual da execução de um programa, acompanhando o estado das variáveis e a mudança temporal de seus valores, seja feito no papel ou mentalmente.

- Geralmente, anotam-se os nomes das variáveis à medida que aparecem, juntamente com seus respectivos valores. Quando as variáveis são modificadas, os novos valores substituem os anteriores, que são atualizados (riscados) na tabela a cada nova instrução que as modifica.
- Os valores finais das variáveis, ao término do programa, são os últimos valores assumidos por cada uma delas.

código	c	f	ano	idd
c = 1	1			
f = 22		22		
ano = 1994			1994	
idd = 0				0
ano=ano+idd			1994	
idd *= f				0
c += 1	2			
ano+=f			2016	
f -= 4		18		
c += 1	3			

1.9 Aprendendo a programar

- Uma sugestão prática para experimentar algumas linguagens de programação é começar escrevendo um programa bem simples.
- Escreva um programa para imprimir a mensagem:

Alô, Mundo!

Salvando um arquivo Para salvar um arquivo contendo os códigos de uma célula de código, basta inserir na primeira linha o comando `%%writefile nomeArquivo.ext`.

Exemplo 01 - Escreva ‘Alô Mundo!’

Casos para Teste no Moodle+VPL

Para o professor criar uma atividade VPL no Moodle para este Exemplo 01, basta incluir o seguinte texto em “Casos para teste”:

```
case=caso1
output=Alô, Mundo!
```

- Portanto, quando o estudante submeter um código em uma atividade VPL no Moodle, o servidor de correções irá comparar as entradas e saídas apenas!
- Em outras palavras, o código submetido pelo estudante deve **ler as entradas (se existirem) e gerar a saída esperada, independentemente da linguagem de programação**.

```
[ ]: %%writefile caplex01.cpp
#include <iostream>
using namespace std;
int main(void) {
    cout << "Alô, Mundo!" << endl;
}
```

```
[ ]: !g++ caplex01.cpp -o output
!./output
```

É possível copiar e colar o código acima (excluindo a primeira linha iniciada com `%%writefile` arquivo.ext) e executá-lo localmente no Terminal (*Shell* ou *Console*), em IDEs ou *online*. Experimente!

Após executar a célula de código acima, você pode visualizar o arquivo clicando no ícone da pasta à esquerda.

Clique no arquivo e, em seguida, nos três pontos, para fazer o *download* para o seu computador. Você pode editar e executar esses arquivos em IDEs instaladas em seu computador ou em aplicativos no seu celular, ou também *online*.

O Colab suporta a linguagem Python nativa nas células de código.

1.9.1 Programação sequencial

A programação incorpora conceitos de matemática e lógica, incluindo variáveis e expressões algébricas. Assim como na matemática, a seguinte expressão resultará em $C = 10$.

```
int A = 2, B = 3;
int C = (A+B) * 2;
```

1.9.2 Entrada de dados

Exemplo(s) 02 - Entrada de Dados

Casos para Teste Moodle+VPL

Para o professor criar uma atividade VPL no Moodle para este Exemplo 02, basta incluir o seguinte texto em “Casos para teste”, com 4 casos (você pode incluir mais casos):

```
case=caso1
input=65
output=
65 graus Celsius corresponde a 149.0 graus Fahrenheit
case=caso2
input=55
output=
55 graus Celsius corresponde a 131.0 graus Fahrenheit
case=caso3
input=45
output=
```

```

45 graus Celsius corresponde a 113.0 graus Fahrenheit
case=caso4
input=35
output=
35 graus Celsius corresponde a 95.0 graus Fahrenheit

```

```

[ ]: %%writefile caplex02.cpp
#include <iostream>
#include <iomanip>
using namespace std;
int main(void) {
    int C;
    cin >> C;
    float F= C * 9/5 + 32;
    std::cout << std::setprecision(1) << std::fixed;
    cout << C << " graus Celsius corresponde a " << F << " graus_
↵Fahrenheit" << endl;
}

```

```

[ ]: %%shell
g++ caplex02.cpp -o output
./output

```

1.9.3 Divisão de um código em três partes

- O uso eficaz de cada linguagem depende apenas da familiaridade do programador com a sintaxe, semântica e bibliotecas disponíveis, **o que só pode ser atingido com a prática.**
- Adicionalmente, para incorporar *inteligência* aos programas (ou boas práticas de programação), é necessário:
 - conhecimento de lógica de programação para saber como estruturar e
 - organizar os programas de forma a criar um fluxo contínuo de código:
 - * partindo da **ENTRADA** (ou coleta) de dados,
 - * seguido pelo **PROCESSAMENTO** da informação,
 - * até a **SAÍDA** de dados, com a exibição dos resultados do processamento para o usuário.

ENTRADA DE DADOS ⇒ PROCESSAMENTO DA INFORMAÇÃO ⇒
SAÍDA

As estruturas fundamentais de lógica de programação, usadas para orientar o fluxo do processamento, comuns a todas as linguagens de programação, serão apresentadas nos próximos três capítulos.

1.10 Exercícios

Para visualizar o *notebook* Colab no arquivo `cap1.part2.lab.*.ipynb` ($X \in [2, 3, 4, \dots]$ e $*$ é a extensão da linguagem), você pode utilizar a linguagem de programação de sua

preferência e organizar os *notebooks* nas subpastas contidas na pasta “gen” dentro da pasta do Google Drive “colabs”, acessível através deste [link](#).

1.11 Revisão deste capítulo de Fundamentos

- Introdução à arquitetura de computadores; Hardware e Software
 - Destaque para a arquitetura de John Von Neumann.
- Algoritmos, fluxogramas e lógica de programação
 - Algoritmo define um conjunto de passos para o computador executar.
- Conceitos de linguagens de programação
 - Linguagens Compiladas vs Interpretadas.
- Variáveis, tipos de dados e organização da memória
 - Utilizar nomes sugestivos para as variáveis e definir corretamente o seu tipo.
- Operadores e precedência
 - Praticar a precedência de operadores em expressões matemáticas na linguagem escolhida.
- Aprendendo a programar
 - **Pratique! Só se aprende a programar se fizer todos os exercícios, sem copiar soluções prontas!**
- Exercícios

1.12 Processando a Informação: Cap. 1: Fundamentos - Prática 1



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro **Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem**, que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

1.12.1 Instruções

- A lista de exercícios **PODERÁ NÃO SER AVALIADA PELO PROFESSOR**, mas entre em contato com o monitor ou o professor se tiver alguma dúvida.
- É recomendado **fazer uma cópia do notebook** clicando na opção “**copiar para o drive**” no menu acima à direita (você precisa estar logado na sua conta no Google para fazer isto). Alternativamente, selecione “**Arquivo**” → “**Salvar cópia no drive**”. Desta forma, você poderá editá-lo e executar os campos de código sempre que quiser, sem perder seu progresso ao fechar esta página.
- Após digitar o código pedido no campo indicado, clique no botão “**executar**” ou “**play**” para ver a saída do código inserido.
- É recomendado seguir a ordem sugerida dos exercícios, uma vez que a familiaridade com os conceitos introduzidos é esperada nos exercícios seguintes.
- O *notebook Colab* tem o Python nativo para executar as células de código. Se desejar outra linguagem de programação, consulte o material do **Capítulo 1**, na pasta do Google Drive [colabs](#).

1.12.2 Sugestões para envio dos exercícios com avaliação automática no Moodle+VPL

- Fique atento as datas de entrega no calendário do Moodle.
- Escolha uma linguagem de programação para submeter os exercícios (ou a definida pelo seu professor).
- A atividade no Moodle considera sempre a última submissão, com a nota atribuída de forma automática.
- Faça uma cópia do Colab e tente resolver as questões aqui, ou em alguma IDE de sua preferência, antes de enviar para avaliação no Moodle.
- É possível executar códigos independentes em IDEs e também *online*, utilizando navegadores como o chrome: <https://pythontutor.com/>, <https://ideone.com/>, <https://www.codechef.com/ide>, <https://replit.com/>, <https://www.jdoodle.com>.
- É possível também executar códigos no seu celular, utilizando navegadores acessando esses *links*.

1.12.3 Exercícios

-
1. No espaço abaixo, escreva um programa para exibir a mensagem “Alô mundo!”. Execute-o e verifique se a saída está correta.
-

2. **Complete** o processamento do código abaixo com a fórmula correta para o delta ($\Delta = b^2 - 4ac$) da equação do segundo grau, na forma $ax^2 + bx + c = 0$. **Dados:** a operação ‘elevado’ em Python é ******. Considere alguns valores inteiros e reais para a , b e c . **Resposta correta:** delta = 49

a = 2
b = 3
c = -5

3. **Complete o código anterior** no campo abaixo com comandos para calcular e exibir as raízes da equação do segundo grau, usando a fórmula $raiz_1 = \frac{-b+\sqrt{\Delta}}{2a}$ e $raiz_2 = \frac{-b-\sqrt{\Delta}}{2a}$. **Dados:** raiz de um número = número**.5 (elevado a meio). **Respostas:** (-2.5, 1.0).
-

4. Adicione código na parte indicada para trocar os valores das variáveis **a**, **b** e **c** (definidas anteriormente) de forma que **a** contenha o menor valor, **b** contenha o valor central e **c** contenha o maior valor. A última linha (**a**, **b**, **c**) não deve ser alterada. **Saída:** (-5, 2, 3)
-

5. Escreva abaixo um programa completo que leia dois números (devem ser digitados pelo usuário) e calcule e exiba a média. Quando executado, o programa deve gerar a seguinte saída:

Entre com o primeiro número: 10

Entre com o segundo número: 5

Média: 7.5

1.13 Processando a Informação: Cap. 1: Fundamentos - Prática 2



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro **Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem**, que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

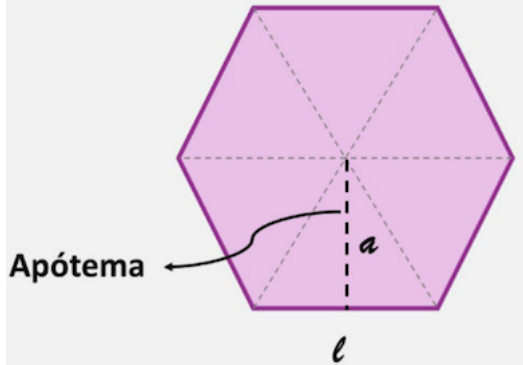
Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

1.13.1 Exercícios

[Fonte: <https://wiki.python.org.br/EstruturaSequencial>]

1. Faça um programa que peça o raio (R) de um círculo, calcule e mostre sua área (πR^2) e seu perímetro ($2\pi R$).
-

2. Faça um programa que peça a Apótema (a , ver figura), o número (n) de lados do polígono regular e o comprimento l de cada lado. Calcule e mostre a sua Área ($A = nla/2$). Essa fórmula funciona para triângulo equilátero e quadrado? [\[fonte\]](#)



-
4. Faça um programa que peça a temperatura em graus Fahrenheit, transforme e mostre a temperatura em graus Celsius.
-

3. Faça um programa que pergunte quanto você ganha por hora e o número de horas trabalhadas por dia da semana (sem sábados e domingos). Calcule e mostre o total do seu salário semanal.
-

5. Faça um programa que solicite 2 números inteiros e um número real. Calcule e exiba:

- o produto do dobro do primeiro com metade do segundo;
 - a soma do triplo do primeiro com o terceiro;
 - o terceiro elevado ao cubo.
-

6. Tendo como dados de entrada a altura (h) de uma pessoa, construa um programa que calcule seu peso ideal, usando a seguinte fórmula:

$$72.7h - 58$$

7. Tendo como dado de entrada a altura (h) de uma pessoa, construa um programa que calcule seu peso ideal, utilizando as seguintes fórmulas:

- homens: $72.7h - 58$
- mulheres: $62.1h - 44.7$

-
8. João Papo-de-Pescador, homem de bem, comprou um microcomputador para controlar o rendimento diário de seu trabalho. Considere que ele sempre traz um peso de peixes maior que o estabelecido pelo regulamento de pesca do estado de São Paulo (50 quilos), neste caso, com uma multa de R\$ 4,00 por quilo excedente. João precisa que você faça um programa que leia a variável peso (peso de peixes) e calcule o excesso. Grave na variável excesso a quantidade de quilos além do limite e na variável multa o valor da multa que João deverá pagar. Imprima os dados do programa com as mensagens adequadas.
-

9. Faça um programa que pergunte quanto você ganha por hora e o número de horas trabalhadas no mês. Calcule e mostre o total do seu salário no referido mês, sabendo-se que são descontados 11% para o Imposto de Renda, 8% para o INSS e 5% para o sindicato. Faça um programa que forneça as seguintes informações:

- Salário bruto.
- Quanto pagou ao INSS.
- Quanto pagou ao sindicato.
- Salário líquido.

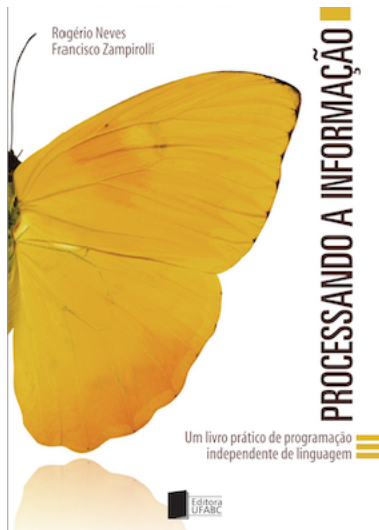
O programa deve calcular os descontos e o salário líquido, conforme a tabela abaixo:

```
+ Salário Bruto : R$
- IR (11%) : R$
- INSS (8%) : R$
- Sindicato (5%) : R$
= Salário Líquido : R$
```

Obs.: Salário Bruto - Descontos = Salário Líquido

10. Faça um programa para uma loja de tintas. O programa deve solicitar o tamanho em metros quadrados da área a ser pintada. Considere que a cobertura da tinta é de 1 litro para cada 3 metros quadrados e que a tinta é vendida em latas de 18 litros, custando R\$ 80,00 cada. Informe ao usuário a quantidade de latas de tinta a serem compradas e o preço total.

1.14 Processando a Informação: Cap. 1: Fundamentos - Prática 4: Tutorial VSCode



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro **Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem**, que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

1.14.1 Tutorial (em construção) VSCode

- **VSCODE** - versão *online* de código aberto do *Visual studio*.
- Para download e uso local: <https://code.visualstudio.com/download>.
- Ver:
 - <https://docs.microsoft.com/pt-br/learn/modules/introduction-to-github-visual-studio-code/>
 - <https://www.digitalocean.com/community/tutorials/how-to-use-git-integration-in-visual-studio-code-pt>
 - <https://balta.io/blog/git-github-primeiros-passos>
- Clonar: <https://github.com/fzampiroli/codigosPI>, para PI
- Clonar: <https://github.com/fzampiroli/codigosPE>, para Programação Estruturada
 - Alterar `settings.json` em `code-runner.executorMap`:
 - * `"c": "cd $dir && gcc -Wall -std=c99 $fileName -o ...`
 - `-Wall` para mostrar `warning` (programas ruins)
 - `-std=c99` - padrão ANSI ou **C99**, os programas seguindo esse padrão são mais portáteis, ou seja, possuem menos problemas de compatibilidade entre diferentes arquiteturas.

2 Processando a Informação: Cap. 2: Organização de código



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro [Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem](#), que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

2.1 Sumário

- Revisão do capítulo anterior
- Programas sequenciais
- Comentários
- Desvios de fluxo
- Programas e Subprogramas
- Funções, métodos e modularização
- Reaproveitamento e manutenção de código
- Revisão deste capítulo
- Exercícios

2.2 Revisão do capítulo anterior (Fundamentos)

- No capítulo anterior, foram apresentados os fundamentos para começar a programar usando alguma linguagem de programação, além de alguns exemplos de códigos e, principalmente, de como executar esses códigos em ambientes de programação.
- Neste capítulo, iniciaremos a organização desses códigos, utilizando o conceito de sistema de informação em partes:
 - ENTRADA DE DADOS \Rightarrow PROCESSAMENTO DA INFORMAÇÃO \Rightarrow SAÍDA

2.3 Programas sequenciais

- Como vimos no capítulo anterior, um programa consiste em uma **sequência lógica de comandos e operações** que, quando executados em ordem, realizam uma determinada tarefa.
- Em geral, um programa processa dados de entrada para obter o resultado desejado na saída.
- A **entrada** e a **saída** de dados são comumente realizadas usando dispositivos de entrada e saída, como teclado e monitor.
- Os dados necessários para o **processamento** também podem estar contidos no código do programa (no exemplo a seguir, poderiam ser `conta = 100`).
- No exemplo a seguir em **pseudocódigo**, a entrada é lida do teclado (comando `leia()`) e a saída é impressa no monitor (comando `escreva`).

```
# 1. ENTRADA de dados:
# 1.1 Definição das variáveis do programa:
conta: Real
gorjeta: Real

# 1.2 Entrada de dados
conta = leia("Entre com o valor da conta: ")

# 2. PROCESSAMENTO:
gorjeta = conta * 0.2

# 3. SAÍDA de dados (na tela):
escreva("Valor da gorjeta = " + gorjeta)
```

Assim, o procedimento para especificar um programa envolve:

1. Definir os dados de **entrada** necessários (insumos).
2. Especificar o **processamento** ou transformação dos dados de entrada em saída.
3. Determinar a **saída** desejada do programa.

2.4 Comentários

- Comentários são trechos do código usados pelo desenvolvedor para incluir notas, explicações, exemplos, entre outros.
- Quando um comentário é definido, é dada uma instrução direta ao **compilador/interpretador para ignorar a parte comentada**.
- Isso significa que os comentários não são considerados durante a execução do código.
- Portanto, os comentários não fazem parte da execução.
- Cada linguagem de programação tem sua própria maneira de inserir comentários no código.

Tabela. Identificadores de comentário.

Linguagem	Uma linha	Várias linhas
Java/JS/C/C++	//...	/*...*/

Tabela. Identificadores de comentário.

Python	#...	"..." ou "..."
Matlab	%...	%{...}%
Pascal	{...}	{...}
SQL	-...	/.../
R	#..	

2.5 Desvio de Fluxo

- Um programa consiste em uma sequência de comandos executados em ordem, em uma linha contínua de execução.
- No entanto, essa linha de execução (em inglês: *thread*) pode conter desvios ou descontinuidades, processando códigos de bibliotecas ou subprogramas.

2.6 Programas e Subprogramas

- Em grande parte das linguagens de programação, **os programas podem ser divididos em um ou mais arquivos ou partes**.
- Cada parte contém uma sequência de comandos com um objetivo específico, realizando uma tarefa dentro do programa.
- Dentro de um mesmo programa podem existir **subprogramas** (ou partes) com funções específicas ou subconjuntos de comandos que só serão executados em condições especiais.
- Todas as linguagens vêm acompanhadas de **bibliotecas**, que contêm funções ou programas de uso comum.
- São exemplos as funções para cálculos matemáticos, operações de entrada e saída, comunicação e conversão de dados.

2.7 Bibliotecas

Cada linguagem de programação possui um conjunto de bibliotecas disponíveis para uso. As bibliotecas podem armazenar variáveis ou funções.

2.8 Funções ou Métodos de Usuário

- O uso de funções facilita a **reutilização de código**, já que uma função é um programa autocontido, com **entrada, processamento e saída**.
- Uma função pode ser copiada de um programa para outro ou incorporada em uma biblioteca escrita pelo usuário, usando o comando `import myBiblioteca` em Python, ou `#include "myBiblioteca.h"` em C/C++/Java.
- Uma função é definida por um nome, um retorno (opcional), argumentos (opcionais) e um conjunto de instruções.

Abaixo, temos um exemplo de função de usuário escrita em pseudocódigo:

```
# MINHA(S) FUNÇÃO(ÕES)
função delta(recebe: real a, real b, real c) retorna real d {
```



```

        d = b^2 - 4ac
        retorne d
    }

principal {
    # ENTRADAS
    a = 5
    b = -2
    c = 4

    # PROCESSAMENTO
    real valor = delta(a, b, c) # AQUI ESTÁ A CHAMADA DA FUNÇÃO

    # SAÍDA
    escreva("O delta de ax^2 + bx + c é " + valor)
}

```

TERMINOLOGIA: Os métodos podem ser chamados também de módulos, funções, subprogramas ou procedimentos.

Existe uma convenção: quando um método tem argumento(s) (parâmetros) e um retorno, é chamado de função; caso contrário, é chamado de procedimento.

No entanto, poucas linguagens fazem distinção na sintaxe entre função e procedimento, como a Pascal, tornando essa convenção confusa.

Exemplo 01 - Uso de Funções Casos para Teste Moodle+VPL

Para o professor criar uma atividade VPL no Moodle para este Exemplo 01, basta incluir em Casos para teste, o seguinte texto (pode incluir mais casos):

```

case=caso1
output=
O delta de ax^2 + bx + c é -76.0

```

```

[ ]: #https://drive.google.com/file/d/1x7uFa8lhaHUVG0mnCHc6PGbtTtMYrUn1/view?
      ↳usp=drive_link
[!]pip install -U --no-cache-dir gdown --pre
[!]gdown --id 1x7uFa8lhaHUVG0mnCHc6PGbtTtMYrUn1

```

Observe que o **ESCOPO** da função é definido por { ... }:

```

[ ]: %%writefile cap2ex01.cpp
      #include <iostream>
      #include <iomanip>
      using namespace std;

```

```
float delta(float a, float b, float c) {  
    float d = b*b-4*a*c;  
    return d;  
}  
int main(void) {  
    std::cout << std::setprecision(1) << std::fixed;  
    float a=5.0, b=-2.0, c=4.0;  
    cout << "0 delta de  $ax^2 + bx + c$  é " << delta(a,b,c);  
    return 0;  
}
```

```
[ ]: %%shell  
g++ cap2ex01.cpp -o output  
./output
```

2.8.1 Tabulação

- Um conceito fundamental em programação é a “indentação” (*indentation*) ou tabulação do código.
- Sempre que um bloco ou subconjunto de comandos é iniciado com `{`, a tabulação é incrementada, e quando um subconjunto de comandos é encerrado com `}`, a tabulação é recuada.
- Isso ajuda a visualizar claramente quando um grupo de comandos define um subprograma.
- A maioria dos editores de código e IDEs faz a tabulação de forma automática. Certifique-se de pesquisar como fazer isso na IDE que você está usando.
- Códigos sem uma tabulação correta são difíceis de ler, e **muitos professores descontam pontos em códigos desorganizados**.

2.9 Escopo

- Os subprogramas são programas independentes dentro do programa.
- Portanto, eles possuem variáveis próprias para armazenar seus dados.
- Estas **variáveis locais** só existem no âmbito do subprograma e apenas durante a execução (chamada) do mesmo, desaparecendo (ou sendo apagadas) ao término do subprograma ou ao retornar em qualquer ponto com o comando `return`.
- **Variáveis globais**, por outro lado, podem ser criadas em um escopo hierarquicamente superior a todos os métodos/funções, permeando todos os subprogramas.
- Logo, as **variáveis globais** têm escopo em todos os métodos.

Você pode copiar o código e depurá-lo. Por exemplo, você pode usar opções de depuração *online*, como as seguintes:

- <https://pythontutor.com>
- <https://vscode.dev>

2.10 Reaproveitamento e Manutenção de Código

Corrigindo e mantendo a formatação:

- Outra vantagem do uso de funções/métodos, além da capacidade de se reaproveitar o código já escrito em novos programas copiando os subprogramas desejados, é a
 - possibilidade de atualizar os métodos sem a necessidade de alterar o código do programa principal.
 - Para tanto, basta que a comunicação do método (entradas e saídas) permaneça inalterada.
- Como exemplo, utilizamos um programa com métodos para entrada e saída de dados com os métodos/funções `leia()` e `escreva()`, baseado nos exemplos anteriores.
- Para programas muito simples, com poucas linhas de código, pode dar a impressão de deixar o código mais complicado, mas a principal vantagem é o reaproveitamento de código em outros programas similares.
- Esse recurso de métodos de entrada e saída será muito útil nos tópicos de Vetores e Matrizes, abordados nos Capítulos 5 e 6, respectivamente, quando métodos para ler e escrever um vetor/matriz poderão ser reaproveitados em várias questões.
- Para evitar a repetição de muitas cópias desses métodos, é possível criar nossas próprias bibliotecas.

Exemplo 02 - Uso de Funções com Entrada e Saída de Dados Casos para Teste no Moodle+VPL

Para o professor criar uma atividade VPL no Moodle para este Exemplo 02, basta incluir em **Casos para teste**, o seguinte texto (pode incluir mais casos):

```
case=caso1
input=3
4
5
output=
-44.0
case=caso2
input=3
4
2
output=
-8.0
case=caso3
input=3
5
2
output=
1.0
```

```
[ ]: %%writefile cap2ex02.cpp
#include <iostream>
#include <iomanip>
using namespace std;

float delta(float a, float b, float c) {
    float d = b*b-4*a*c;
    return d;
}

float leia() {
    double valor;
    cout << "Entre com um valor: ";
    std::cin >> valor;
    return valor;
}

void escreva(float valor) {
    std::cout << std::setprecision(1) << std::fixed;
    cout << "Delta = " << valor;
}

int main(void) {

    // ENTRADAS
    float a = leia();
    float b = leia();
    float c = leia();

    // PROCESSAMENTO
    float d = delta(a,b,c);

    //SAÍDA
    escreva(d);
    return 0;
}
```

```
[ ]: %%shell
g++ cap2ex02.cpp -o output
./output
```

2.11 Exercícios

Para visualizar o *notebook* Colab no arquivo `cap2.part2.lab.*.ipynb` ($X \in [2,3,4,\dots]$ e $*$ é a extensão da linguagem), você pode utilizar a linguagem de programação de sua preferência e organizar os *notebooks* nas subpastas contidas na pasta “gen” dentro da pasta do Google Drive “colabs”, acessível através deste [link](#).

2.12 Revisão deste capítulo de Organização de Código

- Programas sequenciais
 - Organize o seu código em três partes: Entrada \Rightarrow Processamento \Rightarrow Saída.
- Comentários
 - São úteis para que outros possam entender o seu código.
- Desvios de fluxo
- Programas e subprogramas
- Funções, métodos e modularização
- Reaproveitamento e manutenção de código
 - Estes últimos tópicos são fundamentais para organizar o seu código em partes.
 - Fique atento ao **escopo** de variáveis, sejam **locais** ou **globais**.
- Exercícios

2.13 Processando a Informação: Cap. 2: Organização de Código - Prática 1



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro [Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem](#), que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

Organize cada questão em partes:

- **ENTRADA DE DADOS \Rightarrow PROCESSAMENTO DA INFORMAÇÃO \Rightarrow SAÍDA,**

seguindo o pseudocódigo a seguir:

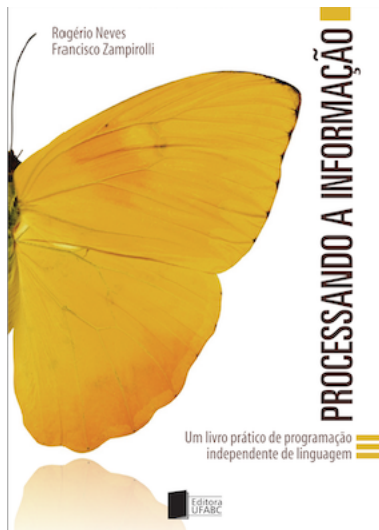
```
# MINHA(S) FUNÇÃO(ÕES)
função delta(recebe: real a, real b, real c) retorna real d {
    d = b2 - 4ac
    retorne d
}
```

```
principal {  
  # ENTRADAS  
  a = 5  
  b = -2  
  c = 4  
  
  # PROCESSAMENTO  
  real valor = delta(a, b, c) # AQUI ESTÁ A CHAMADA DA FUNÇÃO  
  
  # SAÍDA  
  escreva("O delta de  $ax^2 + bx + c$  é " + valor)  
}
```

2.13.1 Exercícios

-
1. Crie um método que receba um valor inteiro qualquer e retorne 0 se este valor for par ou 1 se for ímpar (Dica: utilizar o operador resto %). Teste em um programa principal várias chamadas deste método.
-
2. Descreva o procedimento ou função para receber um ponto em coordenadas cartesianas (X, Y) e retornar a distância euclidiana até a origem (0, 0). Teste em um programa principal várias chamadas deste método.
-
3. Crie um método para calcular o ângulo formado entre um par de pontos X, Y, e o eixo x no plano cartesiano. Teste em um programa principal várias chamadas deste método.
-
4. Crie um método para calcular o ângulo formado entre um par de pontos X1, Y1 e X2, Y2 e o eixo x no plano cartesiano. Teste em um programa principal várias chamadas deste método.
-
5. Crie um programa com variáveis globais de um retângulo para base, altura e área. Crie no mesmo programa funções para calcular cada um dos 3 valores a partir dos outros 2: `calcula_base()`, `calcula_altura()` e `calcula_area()`. Teste em um programa principal várias chamadas deste método.

2.14 Processando a Informação: Cap. 2: Organização de Código - Prática 2



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro [Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem](#), que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

Organize cada questão em partes:

- **ENTRADA DE DADOS \Rightarrow PROCESSAMENTO DA INFORMAÇÃO \Rightarrow SAÍDA,**

seguindo o pseudocódigo a seguir:

```
# MINHA(S) FUNÇÃO(ÕES)
função delta(recebe: real a, real b, real c) retorna real d {
    d = b2 - 4ac
    retorne d
}

principal {
    # ENTRADAS
    a = 5
    b = -2
    c = 4

    # PROCESSAMENTO
    real valor = delta(a, b, c) # AQUI ESTÁ A CHAMADA DA FUNÇÃO

    # SAÍDA
    escreva("O delta de ax2 + bx + c é " + valor)
}
```

2.14.1 Exercícios

[Fonte: <https://wiki.python.org.br/ExerciciosFuncoes>]

-
1. Fazer uma função que recebe três argumentos e retorne o produto desses três argumentos. Teste em um programa principal várias chamadas deste método.
-
2. Faça um programa com uma função chamada `somaImposto`. A função possui dois parâmetros formais: `taxaImposto`, que é a quantia de imposto sobre vendas expressa em porcentagem e `custo`, que é o custo de um item antes do imposto. A função “altera” o valor de `custo` para incluir o imposto sobre vendas.
-
3. Faça um programa que use a função `valorPagamento` para determinar o valor a ser pago por uma prestação de uma conta. O programa deverá solicitar ao usuário o valor da prestação e o número de dias em atraso e passar estes valores para a função `valorPagamento`, que calculará o valor a ser pago e devolverá este valor ao programa que a chamou. O programa deverá então exibir o valor a ser pago na tela. O cálculo do valor a ser pago é feito da seguinte forma. Considere que sempre tem atraso. Nestes casos, cobrar 3% de multa, mais 0,1% de juros por dia de atraso.
-
4. Escreva uma função que recebe dois inteiros, n e p , como parâmetros e retorna a **combinação** $\frac{n!}{p!(n-p)!}$. Use a função `math.factorial(x)` para calcular o fatorial de x . Conceitos:
 - **Permutação** são agrupamentos de elementos de um conjunto nos quais a ordem dos elementos faz diferença. > Exemplo $\{a, b, c\} = abc, acb, bac, bca, cab, cba$. O número de combinações de um conjunto com n elementos é $n!$ (fatorial de n), onde $0! = 1$.
 - **Combinação** indica quantas variedades de subconjuntos diferentes com $p \leq n$ elementos existem, onde a ordem dos elementos não interfere.
-
5. Cria uma função para ler três notas para `prova1`, `prova2`, `projeto`, declaradas como variáveis globais. Crie outra função para retornar a média ponderada com pesos, `prova1` 30%, `prova2` 40% e `trabalho` 30%. Crie uma terceira função para receber como parâmetros o nome de um aluno e a média e imprimir nesse formato:

```
Aluno: Ana Maria Chavier
Prova1: 7.0
Prova2: 8.0
Trabalho: 10.0
Média: X.0
```

```
[2]: def gorjeta(conta):
      global valor
```



```
    valor = conta + (conta * 0.10)

valor = 100
gorjeta(100)
print(f"O valor total gasto pelo cliente é de R${valor:.2f}")
```

3 Processando a Informação: Cap. 3: Desvios Condicionais



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro [Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem](#), que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

3.1 Sumário

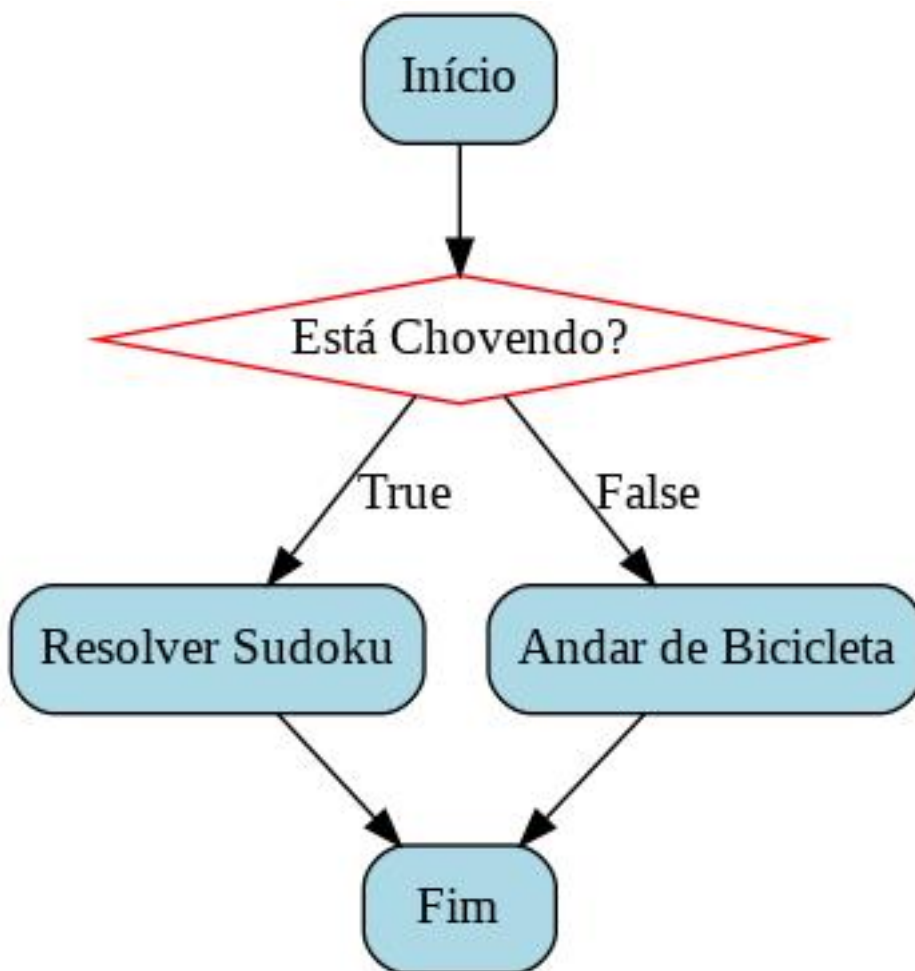
- Revisão do capítulo anterior
- O que é um desvio condicional?
- Condições com lógica booleana
- Desvios condicionais simples e compostos, com encadeamentos
- Revisão deste capítulo
- Exercícios

3.2 Revisão do capítulo anterior (Organização de Código)

- No capítulo anterior foram apresentados formas de organização de códigos, utilizando comentários, tabulações, escopo de variáveis locais e globais, métodos (funções ou procedimentos) e o conceito de sistema de informação em partes:
 - **ENTRADA DE DADOS \Rightarrow PROCESSAMENTO DA INFORMAÇÃO \Rightarrow SAÍDA**
- Neste capítulo serão apresentados códigos com desvios condicionais, da forma:
 - **se** algo for verdade, **então**
 - * faça algo1,
 - **senão** # essa parte é opcional
 - * faça algo2.

3.3 O que é um Desvio Condicional?

- O desvio condicional é a mais simples entre as estruturas lógicas não sequenciais em lógica de programação e fundamental para o entendimento de fluxo de código.
- A analogia básica com o processo de tomada de decisões ocorre quando imaginamos um cenário que proporciona duas possíveis alternativas de curso:
 - Se [condição] então faça [caminho caso verdadeiro] senão [caminho caso falso]
- Exemplos:
 - Se [está chovendo] então [resolver palavras cruzadas] senão [andar de bicicleta]
 - Se [é quarta] então [comer feijoada]
- Ver Fluxograma abaixo (também experimente nessa ferramenta *online*: [code2flow](https://code2flow.com/), copiando e colando o código em vermelho abaixo):



Esse fluxograma foi gerado automaticamente executando as duas células de código abaixo.

Observação: Apesar do livro texto ser independente de linguagem, alguns códigos nesta adaptação em Colab serão apresentados na linguagem de programação Python, pela fa-

cidade didática na apresentação de conteúdos. Assim, os detalhes desses códigos não serão apresentados, pois fogem do escopo.

```
[ ]: !apt-get install graphviz libgraphviz-dev pkg-config
      !pip install txtflow
```

```
[ ]: from txtflow import txtflow

txtflow.generate(
    '''
    Início;
    if (Está Chovendo?) {
        Resolver Sudoku;
    } else {
        Andar de Bicicleta;
    }
    Fim;
    '''
)
```

- Após executar a célula de código acima, visualize o arquivo `flowchart.jpg` clicando no ícone da pasta à esquerda.

3.4 Condições com Lógica *Booleana*

- O resultado de um teste condicional sempre resultará em um valor *booleano*, isto é:
 - com dois resultados possíveis: **verdadeiro** ou **falso**
 - Por convenção: *True* = 1 e *False* = 0
- Portanto, para condições, **sempre usaremos combinações de operadores lógicos e relacionais** para verificar o estado das variáveis verificadas. O seguinte pseudocódigo exemplifica algumas condições:

se vai chover, então leve um guarda-chuva.

se é feriado, então fique em casa.

se estou atrasado e está chovendo, então chame um taxi.

se minha nota é menor que 5, então fiquei de recuperação.

- Note que para todas as condições acima, a resposta para a condição/pergunta é sempre: verdadeiro ou falso.
- Caso a condição seja verdadeira, será executada a operação ou operações especificadas na sequência.
- Codificando-se, as condições tomam a forma `se (condição) { comandos }`, como exemplos:

```
se (vai_chover) { leve um guarda-chuva }
```

```
se (feriado) { fique em casa }
```

```
se (atrasado e chovendo) { chame um taxi }
```

```
se (nota<5) { escrever “ficou de Recuperação” }
```

Esse código **fica melhor se usar a organização** apresentada no capítulo anterior:

```
se (vai_chover)
```

```
    leve um guarda-chuva
```

```
se (feriado)
```

```
    fique em casa
```

```
se (atrasado e chovendo)
```

```
    chame um taxi
```

```
se (nota<5)
```

```
    escrever “ficou de Recuperação”
```

- Observe que foram substituídas as chaves { e }, que definem os **escopos** das condicionais, pela tabulação. Isso é possível quando o bloco tem apenas uma instrução.
- Relembrando o Cap. 1 - Fundamentos, podemos usar nas **condicionais**, variáveis *booleanas* e operadores:
 - **relacionais**: $\circ ==$ (é igual a) $\circ !=$ (é diferente de) $\circ >$ (é maior que) $\circ <$ (é menor que) $\circ >=$ (é maior ou igual a) $\circ <=$ (é menor ou igual a)
 - Além de **lógicos**: $\circ \&\&$ (e), $\circ \&$ (e bit-a-bit) $\circ ||$ (ou), $\circ |$ (ou bit a bit) $\circ !$ (não lógico ou complemento) $\circ \sim$ (complemento bit-a-bit) $\circ ^$ (ou exclusivo ‘XOR’ bit-a-bit)
- Os operadores **lógicos**, assim como os **relacionais**, sempre resultarão em **verdadeiro** (V) ou **falso** (F), mas os operandos também são *booleanos*.
- Para as condições contendo AND, OR e XOR (ou exclusivo), as **tabelas verdade** para os dois operandos à esquerda e à direita, com valores lógicos representados na primeira linha e na primeira coluna, são:

$\&\&$	V	F
V	V	F
F	F	F

$ $	V	F
V	V	V
F	V	F

\wedge		
V	F	
V	F	V
F	V	F

- Logo,
 - Os operandos devem ser ambos verdadeiros para que a operação AND retorne verdadeiro.
 - Pelo menos um deles deve ser verdadeiro para que o OR retorne verdadeiro.
 - Ambos devem ser diferentes para que o XOR (ou exclusivo \wedge) retorne verdadeiro.
- Estas expressões, quando combinadas, resultarão sempre em um valor *booleano* V ou F, que pode então ser introduzido em um desvio condicional visando à realização de um subprograma.
- Existe também o operador **deslocamento** de bits:
 - \ll N (shift-left, adiciona N zeros à direita do número em binário)
 - \gg N (shift-right, elimina N dígitos à direita do número em binário)
- Por exemplo, usando os valores $X=1$, $Y=2$ e $Z=4$, qual é o resultado das expressões abaixo?
 1. $(X>0 \ \&\& \ Y<2)$
 2. $(Z>0 \ || \ Z<5 \ \&\& \ Y==4)$
 3. $(X>>1 ==0 \ || \ Y<<2>100)$
 4. $(X!=0 \ \&\& \ Y!=0 \ \&\& \ Z<0)$
 5. $(X=1)$
- Dada a precedência de operadores estudada anteriormente e a combinação apresentada acima, apenas as expressões 2 e 3 resultariam em verdadeiro, dado $Z > 0$, assim como $1 \gg 1$ (*shift* à direita uma casa) em binário é 0; ambas são condições suficientes para que o resultado seja verdadeiro.

```
[ ]: X, Y, Z = 1, 2, 4
equacao1 = (X>0 and Y<2)
equacao2 = (Z>0 or Z<5 and Y==4)
equacao3 = (X>>1 ==0 or Y<<2>100)
equacao4 = (X!=0 and Y!=0 and Z<0)
#equacao5 = (X=1) # ERRO de sintaxe, deveria ser X==1
print(equacao1,equacao2,equacao3,equacao4)
```

```
[ ]: # Exemplo de uso do operador ">>" (shift à direita)
# O número 6 em binário é 1 1 0, que pode ser representado como 1*2^2 +
↳ 1*2^1 + 0*2^0

# Agora, aplicamos o operador de deslocamento à direita (">>") por 1
↳ posição
resultado = 6 >> 1 # O resultado será 3
resultado
```

Em binário, 3 é representado como 0 1 1 ($1*2^1 + 1*2^0$)

- É importante ressaltar a diferença entre os operadores de comparação `==`, com leitura é igual à, e de atribuição `=`, tendo a leitura **recebe o valor de**. Neste aspecto, a expressão `5` está incorreta, já que o operador de atribuição não faz sentido quando usado desta forma.

3.5 Desvios Condicionais Simples e Compostos

```
se (condição) então faça
    Comandos
```

Volta para a parte sequencial

```
se (condição) então faça
    Comandos
senão faça
    Comandos
```

Volta para a parte sequencial

```
if (condição) {
    Comandos
}

if (condição) {
    Comandos
} else {
    Comandos
}
```

Exemplo 01 - Uso de Condicionais Simples

- Digamos que, como exemplo, desejamos calcular as raízes da equação de segundo grau usando a função `delta()` introduzida no capítulo anterior.
- Sabemos que as raízes dependem do sinal do Δ .
- Logo, a solução de uma equação do segundo grau se dá resolvendo as seguintes condições:
 1. Se $\Delta < 0$, x não possui raízes reais;
 2. Se $\Delta = 0$, x possui duas raízes reais idênticas;
 3. Se $\Delta > 0$, x possui duas raízes reais e distintas;
 4. Calcule as raízes, se existirem, usando as equações:

$$x1 = -b + \frac{\sqrt{\Delta}}{2a}$$

$$x2 = -b - \frac{\sqrt{\Delta}}{2a}$$

- Veja uma solução em pseudocódigo:

```
# a função é definida a seguir
função delta(a, b, c )
    retorne b * b - 4 * a * c

# programa principal
# ENTRADA DE DADOS
escreva("Calcula as raízes de equação de 2º grau: ax2 + bx + c")
real a = leia("Entre com o primeiro termo 'a': ")
real b = leia("Entre com o segundo termo 'b': ")
real c = leia("Entre com o terceiro termo 'c': ")

# PROCESSAMENTO E SAÍDA
real d = delta(5, -2, 4)
escreva("O delta é " + valor)
se (d < 0)
    escreva("A equação não possui raízes reais")
se (d == 0)
    escreva("A raiz é " + (-b + raíz(d)/2*a))
se (d > 0)
    escreva("As raízes são x1=" + (-b - raíz(d)/2*a)) + " e x2=" +
        (-b + raíz(d)/2*a))
```

Casos para Teste Moodle+VPL

Para o professor criar uma atividade VPL no Moodle para este Exemplo 01, basta incluir em Casos para teste, o seguinte texto (pode incluir mais casos):

```
case=caso1
input=3
1
4
output=
O delta é -47.0
A equação não possui raízes reais.
case=caso2
input=4
6
2
output= O delta é 4.0
Raízes: -10.0 e -2.0.
```

```
[ ]: %%writefile cap3ex01.cpp
#include <iostream>
#include <iomanip>
#include <math.h>      /* sqrt */
using namespace std;

float delta(float a, float b, float c) {
```



```
float d = b*b-4*a*c;
return d;
}

float leia() {
    double valor;
    cout << "Entre com um valor: ";
    std::cin >> valor;
    return valor;
}

int main(void) {

    // ENTRADAS
    float a = leia();
    float b = leia();
    float c = leia();

    // PROCESSAMENTO E SAÍDA
    float d = delta(a,b,c);

    cout << std::setprecision(1) << std::fixed;
    cout << "Delta = " << d << "\n";
    if (d < 0) {
        cout << "A equação não possui raízes reais";
    }
    if (d == 0) {
        cout << "Raíz: " << (-b + sqrt(d) / 2 * a);
    }
    if (d > 0) {
        cout << "Raízes: " <<
            (-b - sqrt(d) / 2 * a) << " e " << (-b + sqrt(d) / 2 * a);
    }
    return 0;
}
```

```
[ ]: %%shell
g++ cap3ex01.cpp -o output
./output
```

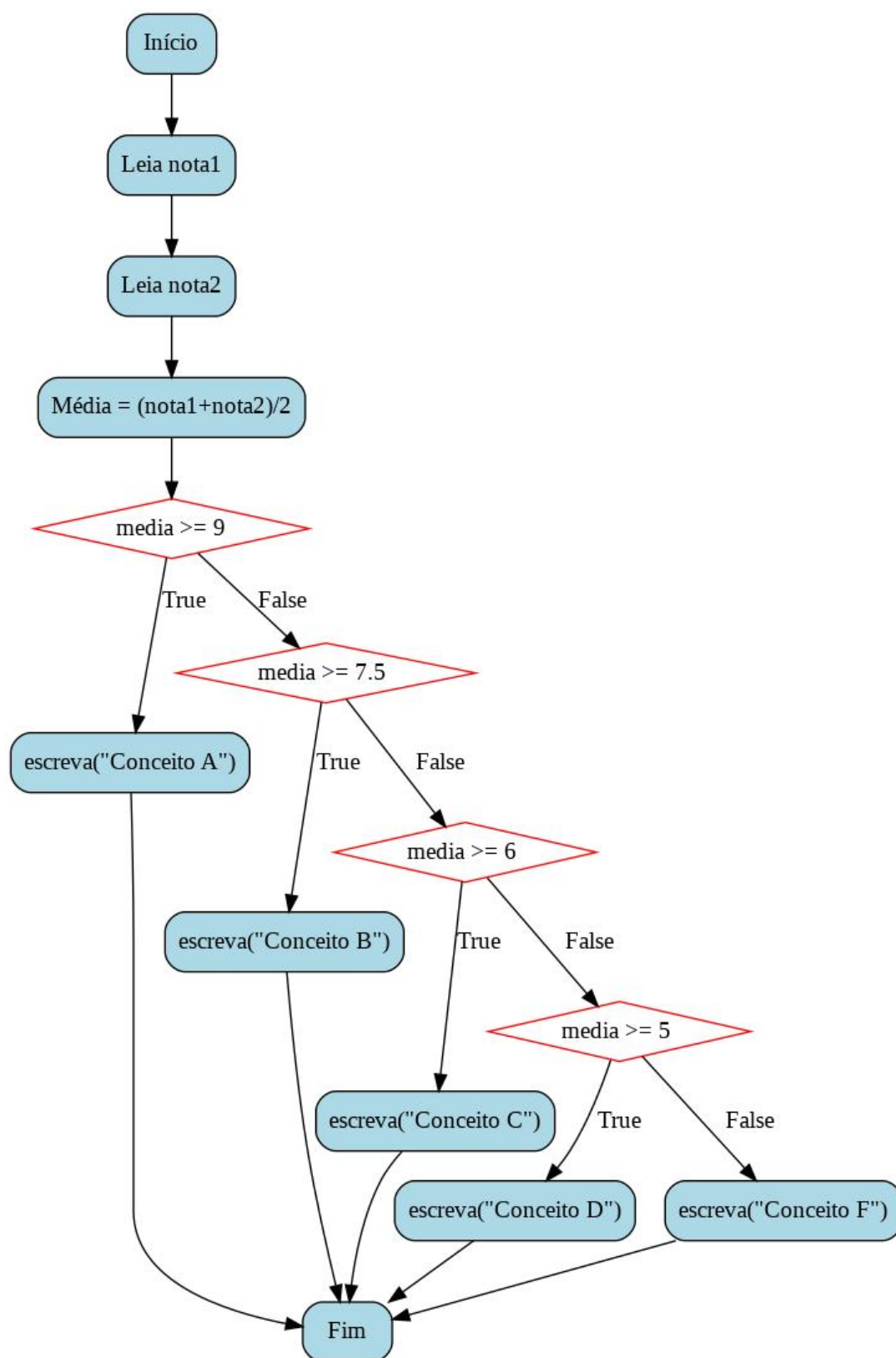
Exemplo 02 - Uso de Condicionais Compostas e Encadeadas

- Considere o seguinte pseudocódigo para ler duas notas reais, calcular a média das duas notas e atribui um conceito:

```
nota1 = leia("Digite a 1a nota:");
nota2 = leia("Digite a 2a nota:");
media = (nota1 + nota2)/2;
se media >= 9 então
```

```
    escreva("Conceito A");
senão se media >= 7.5
    escreva("Conceito B");
senão se media >= 6
    escreva("Conceito C");
senão se media >= 5
    escreva("Conceito D");
senão
    escreva("Reprovado! Conceito F");
```

- Ver Fluxograma abaixo (também experimente nessa ferramenta *online*: [code2flow](https://code2flow.com/), copiando e colando o código em vermelho abaixo):



Esse fluxograma foi gerado automaticamente ao executar as duas células de código abaixo.

```
[ ]: from txtoflow import txtoflow

txtoflow.generate(
    '''
    Início;
    Leia nota1;
    Leia nota2;
    Média = (nota1+nota2)/2;
    if ( media >= 9 ) {
        escreva("Conceito A");
    } else if (media >= 7.5 ) {
        escreva("Conceito B");
    } else if (media >= 6 ) {
        escreva("Conceito C");
    } else if (media >= 5 ) {
        escreva("Conceito D");
    } else {
        escreva("Conceito F");
    }
    Fim;
    '''
)
```

- Após executar a célula de código acima, ver o arquivo `flowchart.jpg` clicando no ícone de pasta à esquerda.

Casos para Teste Moodle+VPL

Para o professor criar uma atividade VPL no Moodle para este Exemplo 02, basta incluir em **Casos para teste**, o seguinte texto (pode incluir mais casos):

```
case=caso1
input=4.0
6.0
output=
Conceito D
case=caso2
input=4.0
5.0
output=
Conceito F
case=caso2
input=5.0
7.0
output=
Conceito C
case=caso3
input=6.0
9.0
output=
```

```

Conceito B
case=caso4
input=9.0
10.0
output=
Conceito A

```

```

[ ]: %%writefile cap3ex02.cpp
#include <iostream>
#include <iomanip>
using namespace std;

float leia() {
    double valor;
    cout << "Entre com um valor: ";
    std::cin >> valor;
    return valor;
}

int main(void) {
    // ENTRADAS
    float nota1 = leia();
    float nota2 = leia();

    // PROCESSAMENTO E SAÍDA
    float media = (nota1 + nota2)/2;
    if (media >= 9.0)
        cout << "Conceito A";
    else if (media >= 7.5)
        cout << "Conceito B";
    else if (media >= 6.0)
        cout << "Conceito C";
    else if (media >= 5.0)
        cout << "Conceito D";
    else
        cout << "Reprovado! Conceito F.";
    return 0;
}

```

```

[ ]: %%shell
g++ cap3ex02.cpp -o output
./output

```

3.6 Comando switch

O `switch` verifica se uma variável (do tipo `int` ou `char`) é ou não igual a certo valor constante (`valor1`, `valor2`, ..., `valorN` na sintaxe a seguir):

```
switch (variável) {
```

```
case valor1:
    Comandos;
    break;
case valor2:
    Comandos;
    break;
case valorN:
    Comandos;
    break;
default: // opcional, caso não ocorram os casos anteriores
    Comandos;
}
```

O comando `switch` é útil quando se tem um menu de opções a ser executado.

Copie o código e depure-o. Por exemplo, você pode usar opções de depuração *online*, como as seguintes:

- <https://pythontutor.com>
- <https://vscode.dev/>

3.7 Exercícios

Para visualizar o *notebook* Colab no arquivo `cap3.part2.lab.*.ipynb` ($X \in [2, 3, 4, \dots]$ e $*$ é a extensão da linguagem), você pode utilizar a linguagem de programação de sua preferência e organizar os *notebooks* nas subpastas contidas na pasta “**gen**” dentro da pasta do Google Drive “colabs”, acessível através deste [link](#).

3.8 Revisão deste capítulo de Desvios Condicionais

- O que é um desvio condicional?
- Condições com lógica booleana
- Desvios condicionais simples e compostos, com encadeamentos
- Exercícios
- Revisão deste capítulo de Desvios Condicionais

3.9 Processando a Informação: Cap. 3: Desvios Condicionais - Prática 1



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro **Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem**, que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

3.9.1 Exercícios

1. Crie um método com apenas condicionais e o operador resto (%) para:

- Determinar se um número entrado pelo teclado é par ou ímpar, exibindo a mensagem apropriada na tela;
- Modifique o método anterior para verificar se o número entrado é múltiplo de 3.

Teste em um programa principal várias chamadas destes métodos.

2. Faça um programa que leia (peça para o usuário digitar) três números inteiros quaisquer, armazenando nas variáveis A, B e C e imprima os números em ordem do menor para o maior.

3. Faça um programa que receba três valores inteiros nas variáveis A, B e C e ordene os valores nas próprias variáveis, de forma que, no final da execução, a variável A contenha o menor valor e C o maior valor. O programa deve usar apenas 4 variáveis: A, B, C e T.

4. Faça um programa em qualquer linguagem para determinar a classificação do peso de um indivíduo, de acordo com a tabela:

Tabela: $IMC = \text{peso} / \text{altura}^2$

Magro	IMC até 18,5
Saudável	IMC até 25,0
Acima do peso	IMC até 30,0
Obeso	IMC até 35,0
Morbidez	IMC 35 mais

5. Faça um programa para ler três notas (nota1, nota2 e nota3, com pesos 3, 3 e 4, respectivamente), calcular a média ponderada, fazer a conversão para conceito, conforme critérios definidos no Cap. 3.

3.10 Processando a Informação: Cap. 3: Desvios Condicionais - Prática 2



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro **Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem**, que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

3.10.1 Exercícios

[Fonte: [link](#)]

-
1. Fazer um programa que leia a capacidade de um elevador e o peso de 5 pessoas. Informar se o elevador está liberado para subir ou se excedeu a carga máxima.
-

2. Faça um programa que leia 4 variáveis A, B, C e D. A seguir, se B for maior do que C e se D for maior do que A e a soma de C com D for maior que a soma de A e B e se C e D, ambos, forem positivos e se a variável A for par, escrever a mensagem “valores aceitos”, senão escrever “valores não aceitos”

3. Escreva um programa que informe se um dado ano é ou não é bissexto. Um ano é bissexto se ele for divisível por 400 ou se ele for divisível por 4 e não por 100.

4. Construa um programa que leia um número inteiro e imprima a quantidade de centenas, dezenas e unidades desse número. Considere o seguinte exemplo: o número 345 possui 3 centenas, 4 dezenas e 5 unidades.

5. Faça um programa que pergunte o nome do aluno, a quantidade de dias na semana e o tipo de curso (B para básico, I para intermediário e A para avançado). Mostre o nome do aluno e o valor a ser pago. O valor total é calculado com base nas informações abaixo:
 - Caso a opção escolhida for Básico, deverá fazer a seguinte conta: $\text{Valor Total} = (\text{Quantidade de dias na semana} * 7) * 15$
 - Caso a opção escolhida for Intermediário, deverá fazer a seguinte conta: $\text{Valor Total} = (\text{Quantidade de dias na semana} * 8,5) * 20$
 - Caso a opção escolhida for Avançado, deverá fazer a seguinte conta: $\text{Valor Total} = (\text{Quantidade de dias na semana} * 10) * 25$

3.11 Processando a Informação: Cap. 3: Desvios Condicionais - Prática 3



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro **Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem**, que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

3.11.1 Exercícios

[Fonte: [link](#)]

-
1. Faça um programa que leia 2 notas de um aluno, verifique se as notas são válidas e exiba na tela a média destas notas. Uma nota válida deve ser, obrigatoriamente, um valor entre 0.0 e 10.0, onde caso a nota não possua um valor válido, este fato deve ser informado ao usuário e o programa termina.

-
2. Escreva um programa que leia um número inteiro maior do que zero e devolva, na tela, a soma de todos os seus algarismos. Por exemplo, ao número 251 corresponder ao valor 8 ($2 + 5 + 1$). Se o número lido não for maior do que zero, o programa terminará com a mensagem “Número inválido”.

-
3. Escreva um programa que leia um inteiro entre 1 e 12 e imprima o mês correspondente a este número. Isto é, janeiro se 1, fevereiro se 2, e assim por diante.

-
4. Faça uma função que calcule e retorne a área de um trapézio (A). Lembre-se que a base maior e a base menor devem ser números maiores que zero.

$$A = \frac{\textit{altura} * (\textit{basemaior} + \textit{basemenor})}{2}$$

-
5. Faça um programa para verificar se um determinado número inteiro é divisível por 3 ou 5, mas não simultaneamente pelos dois.

-
6. Escreva o menu de opções abaixo. Leia a opção do usuário e execute a operação escolhida. Escreva uma mensagem de erro se a opção for inválida.

Escolha a opção:

- 1- Soma de 2 números.
- 2- Diferença entre 2 números (maior pelo menor).
- 3- Produto entre 2 números.
- 4- Divisão entre 2 números (o denominador não pode ser zero).

Opção

-
7. Leia a idade e o tempo de serviço de um trabalhador e escreva se ele pode ou não se aposentar. As condições para aposentadoria são:

- Ter pelo menos 65 anos,

- Ou ter trabalhado pelo menos 30 anos,
- Ou ter pelo menos 60 anos e trabalhado pelo menos 25 anos.

8. Uma empresa vende o mesmo produto para quatro diferentes estados. Cada estado possui uma taxa diferente de imposto sobre o produto (MG 7%; SP 12%; RJ 15%; MS 8%). Faça um programa em que o usuário entre com o valor e o estado destino do produto e o programa retorne o preço final do produto acrescido do imposto do estado em que ele será vendido. Se o estado digitado não for válido, mostrar uma mensagem de erro.

9. Leia a distância em Km e a quantidade de litros de gasolina consumidos por um carro em um percurso, calcule o consumo em Km/l e escreva uma mensagem de acordo com a tabela abaixo:

Consumo	Km/l	Mensagem
menor que	8	venda o carro!
entre	8 e 14	econômico!
maior que	14	super econômico!

10. Escreva um programa que, dada a idade de um nadador, classifique-o em uma das seguintes categorias:

Categoria	Idade
Infantil A	5 a 7
Infantil B	8 a 10
Juvenil A	11 a 13
Juvenil B	14 a 17
Sênior	maior que 17

11. Escrever um programa que leia o código do produto escolhido do cardápio de uma lanchonete e a quantidade. O programa deve calcular o valor a ser pago por aquele lanche. Considere que a cada execução somente será calculado um pedido. O cardápio da lanchonete segue o padrão abaixo:

Especificação	Código	Preço
Cachorro quente	100	12.0
Bauru Simples	101	13.0
Bauru Simples	102	13.0
Hamburguer	103	12.0
Cheeseburger	104	17.0
Suco	105	6.0

Especificação	Código	Preço
Refrigerante	106	4.0

4 Processando a Informação: Cap. 4: Estruturas de Repetição (Laços)



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro [Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem](#), que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

4.1 Sumário

- Revisão do capítulo anteriores
- Quando usar repetições?
- Tipos de estruturas de repetição
- Laços aninhados
- Validação de dados com laços
- Interrupção da execução dos laços
- Recursão
- Revisão deste capítulo
- Exercícios

4.2 Revisão do capítulo anterior (Desvios Condicionais)

- No capítulo anterior foram apresentadas formas de construir código contendo estruturas condicionais simples ou compostas. Ou seja, desvios condicionais, da forma:
 - **se** algo for verdade, **então**
 - * faça algo1,
 - **senão** # essa parte é opcional
 - * faça algo2.
- Neste capítulo iremos abordar as **Estruturas de Repetição**, conhecidas também como **Laços** ou **Loops**.

4.3 Quando usar repetições?

- As estruturas de repetição são recomendadas quando um padrão de código é repetido várias vezes sequencialmente, alterando apenas o valor de uma ou mais variáveis entre os comandos repetidos.
- Veja no exemplo a seguir um pseudocódigo para imprimir a tabuada de um número t inserido pelo usuário no formato:

Tabuada x (número de 1 a 10) = valor

```

Inteiro: t, n = 1;
t = leia("Qual a tabuada? ");
escreva(t + " x " + n + " = " + t * n);
n = n + 1;
escreva(t + " x " + n + " = " + t * n);
n = n + 1;
escreva(t + " x " + n + " = " + t * n);
n = n + 1;
escreva(t + " x " + n + " = " + t * n);
n = n + 1;
escreva(t + " x " + n + " = " + t * n);
n = n + 1;
escreva(t + " x " + n + " = " + t * n);
n = n + 1;
escreva(t + " x " + n + " = " + t * n);
n = n + 1;
escreva(t + " x " + n + " = " + t * n);
n = n + 1;
escreva(t + " x " + n + " = " + t * n);
n = n + 1;

```

- Embora o código não pareça extenso, é fácil imaginar uma situação em que seja necessário repetir um mesmo bloco de instruções 100, 500 ou até 1000 vezes.

4.4 Tipos de estruturas de repetição

4.4.1 Pseudocódigo

faça-enquanto

```

faça {
    comandos
} enquanto (condição);

```

enquanto-faça

```

enquanto (condição) faça {
    comandos
}

```

para

```
para variável = valor_inicial até valor_final, variável++, faça {  
    comandos  
}
```

para reverso

```
para variável = valor_final até valor_inicial, variável--, faça {  
    comandos  
}
```

- A forma **faça-enquanto** é recomendada quando queremos que os comandos contidos no laço sejam executados ao menos uma vez, mesmo que a condição seja inicialmente falsa.
- Note que no caso do **enquanto-faça** é necessário que a condição seja verdadeira para que os comandos presentes no bloco de execução sejam processados.
 - Neste caso, se ao entrar no comando **enquanto** (*while*) a condição do teste for falsa, oposto ao **faça-enquanto**, o subprograma não será executado.
 - Isto é, todo o código dentro do bloco do laço será pulado já na verificação inicial da condição no **enquanto-faça**, seguindo diretamente para a parte sequencial subsequente, similar ao que ocorre no **se-então**.
- O laço **para** é recomendado quando se sabe o número de iterações existentes (quantas vezes o bloco dentro do laço será executado). Por exemplo, no caso anterior do problema da Tabuada.

4.4.2 C/CPP/Java/JavaScript**do-while**

```
do {  
    comandos;  
} while (condição);
```

while

```
while (condição) {  
    comandos;  
}
```

for

```
for(v=0; v<10; v++) {  
    comandos;  
}
```

Em algumas linguagens de programação é possível omitir um ou todos os parâmetros, por exemplo: `for(;;) {...}`.

4.4.3 Pseudocódigo: Exemplo laço faça-enquanto.

Real: nota, média, acumulador = 0, contador = 0;

Caractere: resposta = 'lixo';

```
faça {  
    nota = leia("Entre com uma nota: ");  
    acumulador = acumulador + nota;  
    contador = contador + 1;  
    resposta = leia("Deseja continuar? (s/n): ");  
} enquanto (resposta == 's');
```

média = acumulador / contador;

imprima("A média das " + contador + " notas é " + média);

- Além do contador, o programa utiliza um acumulador (variável que acumula as notas digitadas).
- Repare que a condição `resposta == 's'` no `faça-enquanto` é inicialmente falsa (igual a 'lixo') até que seja efetuada a leitura da variável resposta com dentro do laço, em: `resposta = leia("Deseja continuar? (s/n): ");`
- Apenas no caso de o usuário entrar com o caractere 's', o laço será repetido novamente.

4.4.4 Pseudocódigo: Exemplo laço enquanto-faça.

Real: nota, média, acumulador = 0, contador = 0;

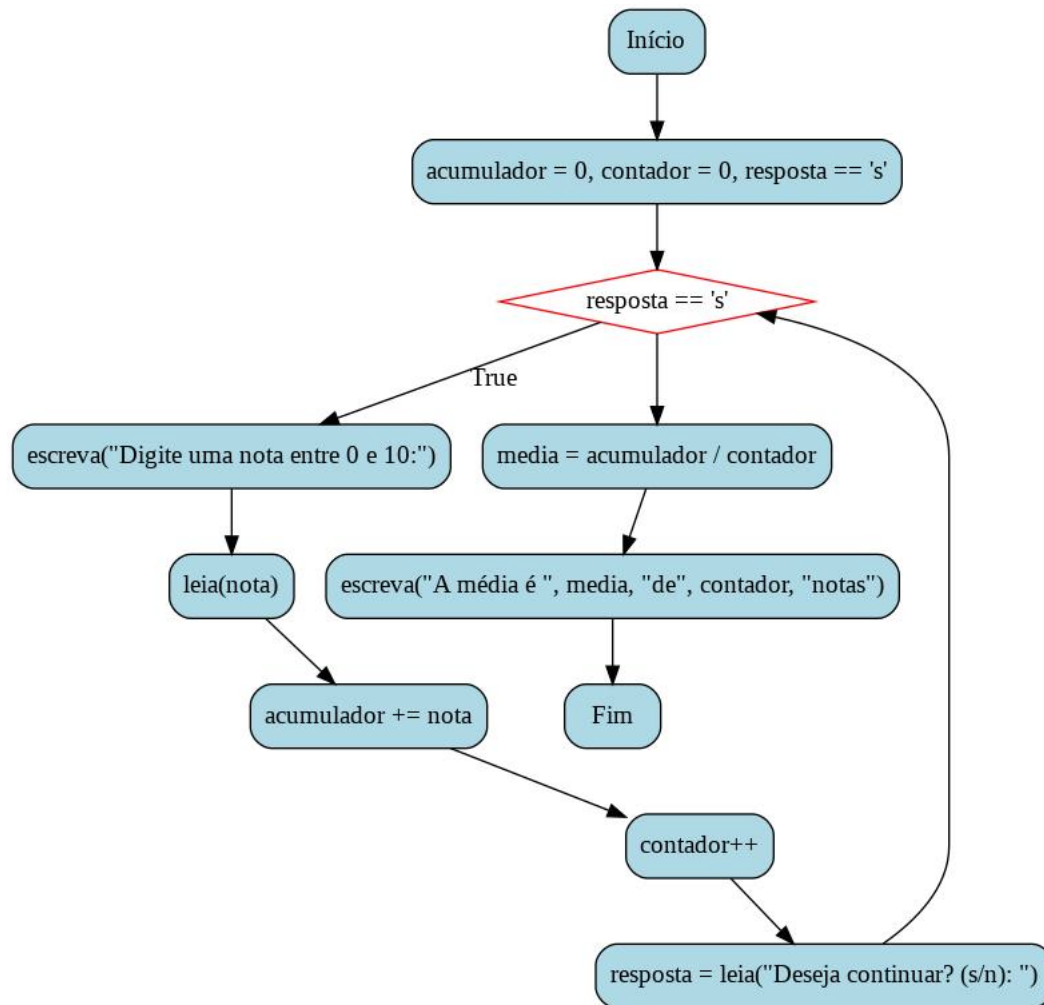
Caractere: resposta = 's';

```
enquanto (resposta == 's') faça {  
    nota = leia("Entre com uma nota: ");  
    acumulador = acumulador + nota;  
    contador = contador + 1;  
    resposta = leia("Deseja continuar? (s/n): ");  
}
```

média = acumulador / contador;

imprima("A média das " + contador + " notas é " + média);

- Observe que no pseudocódigo anterior do `enquanto-faça` temos o mesmo resultado do `faça-enquanto`, pois a variável `resposta` é inicializada com `s`, satisfazendo a condição lógica e entrando no laço.
- Ver Fluxograma abaixo (também experimente nessa ferramenta *online*: [code2flow](https://code2flow.com/), copiando e colando o código em vermelho abaixo):



```
[ ]: !apt-get install graphviz libgraphviz-dev pkg-config
!pip install txtflow
```

```
[ ]: from txtflow import txtflow

txtflow.generate(
    '''
    Início;
    acumulador = 0, contador = 0, resposta == 's';
    while (resposta == 's') {
        escreva("Digite uma nota entre 0 e 10:");
        leia(nota);
        acumulador += nota;
        contador++;
        resposta = leia("Deseja continuar? (s/n): ");
    }
    media = acumulador / contador;
    escreva("A média é ", media, "de", contador, "notas");
    '''
)
```

```

    Fim;
    ' ' '
)

```

4.4.5 Pseudocódigo: Exemplo de laço enquanto-faça INFINITO.

Considere uma alteração no código anterior para não fazer mais a pergunta *Deseja continuar?* (s/n), mas entrando num laço enquanto-faça para ler e acumular 100 notas:

```
Real: nota, média, acumulador = 0, contador = 0;
```

```

enquanto (contador < 100) faça {
    nota = leia("Entre com uma nota: ");
    acumulador = acumulador + nota;
    # contador = contador + 1;
}

```

```

média = acumulador / contador;
imprima("A média das " + contador + " notas é " + média);

```

- O que vai ocorrer ao escrever e executar esse código em alguma linguagem de programação?
- Onde está o erro?
- **MUITO CUIDADO COM LAÇOS INFINITOS EM ATIVIDADES NO MOODLE+VPL!** Se a execução demorar mais que 1 minuto, provavelmente entrou em um laço infinito e terá que recarregar a página.
- Esta condição, onde a execução fica “presa” dentro do laço, é conhecida como **DEADLOCK**.
- *Deadlocks* geram erro de finalização de programa, que executará eternamente, podendo travar o programa, o teclado e o mouse ou até mesmo o computador, neste caso, sendo necessário um **RESET** para sair do laço.

4.5 Validação de Dados

- Uma possível aplicação de laços é garantir que os dados entrados sejam válidos.
- **Validação de dados** é o nome dado à verificação dos valores de entrada, se os mesmos se encontram dentro dos limites previstos ou no formato adequado, notificando o usuário no caso de valores inválidos.
- O exemplo a seguir é o pseudocódigo apresentado anteriormente, incorporando a validação de dados de entrada (nota entre 0 e 10), indicando o erro e pedindo para o usuário entrar novamente o dado até que seja válido.

4.5.1 Pseudocódigo: Exemplo de laço faça-enquanto, com validação

```

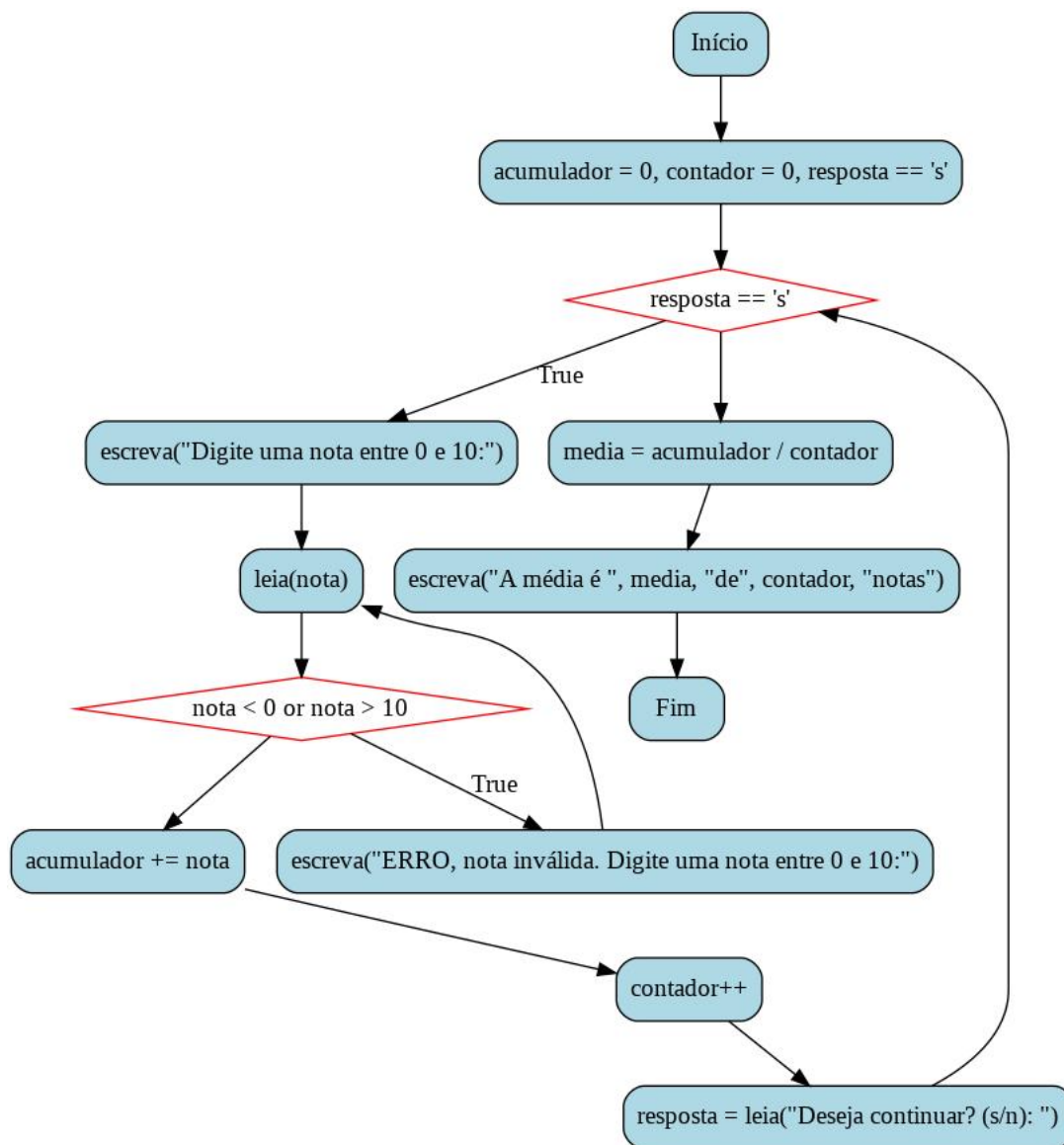
“plaintext Real: nota, média, acumulador = 0, contador = 0; Caractere: resposta =
‘lixo’;

```

faça { faça { nota = leia("Entre com uma nota entre 0 e 10:"); se (nota < 0 || nota > 10) então escreva("ERRO, nota inválida. Digite uma nota entre 0 e 10!") } enquanto (nota < 0 || nota > 10); acumulador = acumulador + nota; contador = contador + 1; resposta = leia("Deseja continuar? (s/n):"); } enquanto (resposta == 's');

média = acumulador / contador; imprima("A média das" + contador + "notas é " + média);

- No pseudocódigo anterior, o segundo **faça-enquanto** aceita apenas notas entre 0 e 10. Caso contrário, escreve uma mensagem de erro e solicita nova nota.
- Ver Fluxograma abaixo (também experimente nessa ferramenta *online*: [code2flow](https://code2flow.com/), copiando e colando o código em vermelho abaixo).
- Observar que essa biblioteca `txtotflow` não aceita **faça-enquanto**, assim como o Python.



```
[ ]: !apt-get install graphviz libgraphviz-dev pkg-config
[ ]: !pip install txtotflow
```

```
[ ]: from txtotflow import txtotflow

txtotflow.generate(
    '''
    Início;
    acumulador = 0, contador = 0, resposta == 's';
    while (resposta == 's') {
        escreva("Digite uma nota entre 0 e 10:");
        leia(nota);
        while (nota < 0 or nota > 10) {
            escreva("ERRO, nota inválida. Digite uma nota entre 0 e 10:");
            leia(nota);
        }
        acumulador += nota;
        contador++;
        resposta = leia("Deseja continuar? (s/n): ");
    }
    media = acumulador / contador;
    escreva("A média é ", media, "de", contador, "notas");
    Fim;
    '''
)
```

4.6 Interrupção dos laços

- Algumas linguagens permitem interromper a execução do laço através do comando ‘interromper’ ou ‘quebrar’ (**break**).
- Isto pode ser útil caso se queira interromper o laço em algum evento específico.

4.7 Exemplo 01 - Ler 10 notas com validação

Considere um algoritmo para ler 10 notas válidas, entre 0 e 10, escrevendo no final a média nas notas válidas lidas.

Pseudocódigo

Real: nota, média, acumulador = 0, contador = 0;

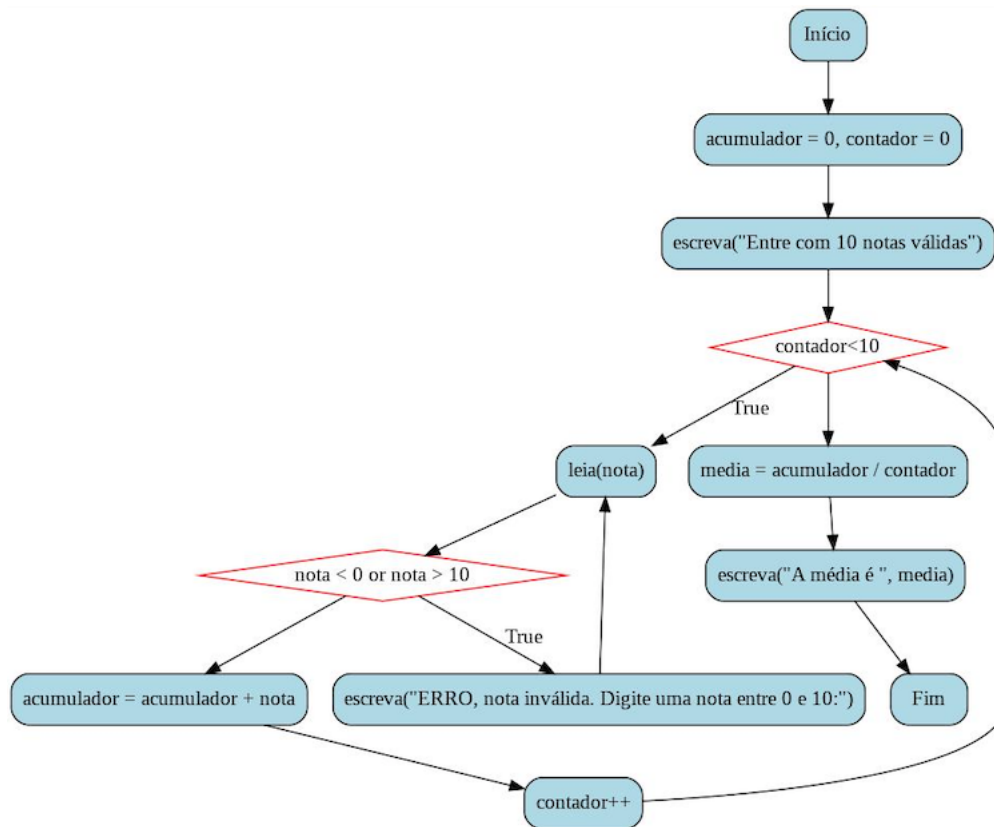
```
escreva("Entre com 10 notas válidas")
faça {
    faça {
        nota = leia();
    } enquanto (nota < 0 || nota > 10);
    acumulador = acumulador + nota;
    contador = contador + 1;
```

```
} enquanto (contador < 10);
```

```
média = acumulador / contador;
```

```
escreva("A média das " + contador + " notas é " + média);
```

- Ver Fluxograma abaixo (também experimente nessa ferramenta *online*: [code2flow](https://code2flow.com/), copiando e colando o código em vermelho abaixo):



```
[ ]: !apt-get install graphviz libgraphviz-dev pkg-config
[ ]: !pip install txtotflow
```

```
[ ]: from txtotflow import txtotflow
```

```
txtotflow.generate(
    '''
    Início;
    acumulador = 0, contador = 0;
    escreva("Entre com 10 notas válidas");
    while (contador<10) {
        leia(nota);
        while (nota < 0 or nota > 10) {
            escreva("ERRO, nota inválida. Digite uma nota entre 0 e 10:");
            leia(nota);
        }
    }
    '''
)
```

```

        acumulador = acumulador + nota;
        contador++;
    }
    media = acumulador / contador;
    escreva("A média é ", media);
    Fim;
'''
)

```

Casos para Teste Moodle+VPL

Para o professor criar uma atividade VPL no Moodle para este Exemplo 01, basta incluir em **Casos para teste**, o seguinte texto (pode incluir mais casos):

```

case=caso1
input=9.0
78.0
6.0
9
8
7
6
5
7
8
6
output=
A média das 10 notas é 7.1
case=caso2
input=9.0
78.0
-9.0
9876.0
9876.0
7.0
9
8
4
6
6
8
9
7
output=
A média das 10 notas é 7.3

```

```

[ ]: %%writefile cap4ex01.cpp
#include <iostream>
#include <iomanip>

```

```
using namespace std;

int main(void) {

    // ENTRADA DE DADOS e PROCESSAMENTO
    float acumulador = 0, nota, media;
    int contador = 0;

    cout << "Entre com 10 notas válidas\n";
    while (contador<10) {
        do {
            cin >> nota;
        } while (nota < 0 || nota > 10 );
        acumulador += nota;
        contador++;
    }
    media = acumulador/contador;
    // SAÍDA
    cout << "A média das " << contador << " notas é " << media;

    return 0;
}
```

```
[ ]: %%shell
g++ cap4ex01.cpp -o output
./output
```

Copie o código e depure-o. Por exemplo, você pode usar opções de depuração *online*, como as seguintes:

- <https://pythontutor.com>
- <https://vscode.dev/>

4.8 Recursão

Este tópico de recursão (ou recursividade) é complementar ao livro, em sua primeira edição.

Como nos laços de repetição, a recursão tem como objetivo executar trechos de códigos (agora encapsulados em métodos) várias vezes.

Além disso, análogo ao laço, **muito cuidado com o critério de parada, senão o código irá fazer infinitas chamadas recursivas, podendo travar o seu computador!**

Ou seja, o método recursivo deve ter:

1. pelo menos uma condicional e
2. argumentos que variam nas chamadas recursivas que garantam a convergência (critério de parada).

As funções a seguir atendem a esses requisitos? Senão, como corrigir? O que elas fazem?

```
int funcao_recursiva(int a) {
    if (a == 0) return a;
    return 1 + funcao_recursiva(a - 1);
}
```

```
int funcao_recursiva(int a) {
    if (a == 0) return a;
    return 1 + funcao_recursiva(a - 2);
}
```

Veja mais um exemplo a seguir.

4.9 Exemplo 02 - Fatorial

Considere um algoritmo para calcular o fatorial de n [ref].

Pseudocódigo

```
# MINHA FUNÇÃO RECURSIVA
função fatorial(recebe: inteiro n) retorna inteiro {
    se (n == 1) faça { # CRITÉRIO DE PARADA
        retorne 1
    }
    retorne n * fatorial(n - 1);
}
```

```
Inteiro: n;
n = leia("Entre com numero: ")
escreva("Fatorial de " + n + " é " + fatorial(n));
```

```
[ ]: %%writefile cap4ex02.cpp
#include <iostream>
using namespace std;

int fatorial(int n) {
    if (n == 1) { // critério de parada
        return 1;
    }
    return n * fatorial(n-1);
}

int main() {
    int n;
    cout << "Entre com um número: ";
    cin >> n;

    cout << "Fatorial de " << n << " é " << fatorial(n) << endl;
```



```
    return 0;
}
```

```
[ ]: %%shell
g++ cap4ex02.cpp -o output
./output
```

Copie o código e depure-o. Por exemplo, você pode usar opções de depuração *online*, como as seguintes:

- <https://pythontutor.com>
- <https://vscode.dev/>

4.10 Exemplo 03 - Ler 10 notas, com recursão

Considere um algoritmo para ler 10 notas válidas utilizando recursão e calcular a média.

Pseudocódigo

```
# MINHA FUNÇÃO RECURSIVA
função lerNota(recebe: real acumulador, inteiro n) retorna real acumulador {
    Real: nota;
    se (n > 0) faça { # CRITÉRIO DE PARADA
        faça {
            nota = leia();
        } enquanto (nota < 0 || nota > 10);
        acumulador = lerNota(acumulador, n - 1); # CHAMADA RECURSIVA,
        # COM ALTERAÇÃO DO VALOR DO ARGUMENTO !!!
    }
    retorne acumulador + nota;
}
```

```
Real: média, acumulador = 0, contador = 10;
```

```
escreva("Entre com " + contador + " notas válidas")
acumulador = lerNota(acumulador, contador); # CHAMADA RECURSIVA!!!
```

```
média = acumulador / contador;
escreva("A média das " + contador + " notas é " + média);
```

```
[ ]: %%writefile cap4ex03.cpp
#include <iostream>

using namespace std;

double lerNota(double acumulador, int n) {
    double nota;
    if (n > 0) { // CRITÉRIO DE PARADA
        do {
            cout << "Digite uma nota entre 0 e 10: ";
```

```

        cin >> nota;
    } while (nota < 0 || nota > 10);
    return lerNota(acumulador + nota, n - 1); // CHAMADA RECURSIVA, COM
    ↳ ALTERAÇÃO DO VALOR DO ARGUMENTO [!!!]
    }
    return acumulador;
}

int main() {
    int contador = 10;
    double acumulador = 0;
    cout << "Entre com " << contador << " notas válidas" << endl;
    acumulador = lerNota(acumulador, contador);
    double media = acumulador / contador;
    cout << "A média das " << contador << " notas é " << media << endl;
    return 0;
}

```

```

[ ]: %%shell
g++ cap4ex03.cpp -o output
./output

```

4.11 Exemplo 04 - Fibonacci

Considere um algoritmo para calcular a sequência de Fibonacci [ref], definida pela equação recursiva: $F_n = F_{n-2} + F_{n-1}$, com $F_0 = 0$ e $F_1 = 1$.

Pseudocódigo

```

# MINHA FUNÇÃO RECURSIVA
função Fibonacci(recebe: inteiro n) retorna inteiro {
    se (n < 2) faça { # CRITÉRIO DE PARADA
        retorne n
    }
    retorne Fibonacci(n-2) + Fibonacci(n-1);
}

```

```

Inteiro: n;
n = leia("Entre com numero: ")
escreva("Fibonacci de " + n + " é " + Fibonacci(n) );

```

```

[ ]: %%writefile cap4ex04.cpp
#include <iostream>

using namespace std;

int Fibonacci(int n) {
    if (n < 2) { // CRITÉRIO DE PARADA
        return n;
    }
}

```

```

    }
    return Fibonacci(n - 2) + Fibonacci(n - 1);
}

int main() {
    int n;
    cout << "Entre com um número: ";
    cin >> n;
    cout << "Fibonacci de " << n << " é " << Fibonacci(n) << endl;
    return 0;
}

```

```

[ ]: %%shell
g++ cap4ex04.cpp -o output
./output

```

Segue uma versão simplificada da função Fibonacci em C:

```

int Fibonacci(int n) {
    return n < 2 ? n : Fibonacci(n-2) + Fibonacci(n-1);
}

```

Ao executar esse código se observa uma grande quantidade de chamadas recursivas. Em algumas linguagens de programação, como JavaScript, retorna erro (*stack overflow*) com $n > 44$. A versão sequencial, nesses casos, são mais recomendadas.

4.12 Exercícios

Para visualizar o *notebook* Colab no arquivo `cap4.part2.lab.*.ipynb` ($X \in [2, 3, 4, \dots]$ e $*$ é a extensão da linguagem), você pode utilizar a linguagem de programação de sua preferência e organizar os *notebooks* nas subpastas contidas na pasta “gen” dentro da pasta do Google Drive “colabs”, acessível através deste [link](#).

4.13 Revisão deste capítulo de Estruturas de Repetição (Laços)

- Quando usar repetições? > Quando existem instruções que se repetem.
- Tipos de estruturas de repetição:
 - Depende da linguagem. Algumas possibilidades:
 - * `do-while` (não aceita em Python)
 - * `while` (todas)
 - * `for` (todas)
 - * `repeat` (R)
 - Qual usar?
 - * Depende da lógica ser implementada e da linguagem utilizada.
 - * Se tiver um número fixo de iterações, geralmente se usa `for`.
- Laços aninhados
- Validação de dados com laços
 - Incluir um laço para verificar o valor lido.
- Interrupção da execução dos laços

- Depende da linguagem, algumas possibilidades:
 - * `break` - interrompe o laço
 - * `continue` - não executa o final do laço
 - * `exit` - aborta o laço e o programa!
- Outra forma de executar trechos de códigos várias vezes é encapsular em métodos recursivos.
 - Atenção com o critério de parada!
 - Atenção com os argumentos do método recursivo!
- Exercícios
- Revisão deste capítulo de Estruturas de Repetição (Laços)

4.14 Processando a Informação: Cap. 4: Estruturas de Repetição (Laços) - Prática 1



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro **Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem**, que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

4.14.1 Exercícios

-
1. Demonstre o uso de laços imprimindo os 50 primeiros múltiplos de 3.
-

2. Faça um método `fibonacci(n)` ou `F(n)` para retornar o Fibonacci $F(n)$, definido por $F(0) = 0$, $F(1) = 1$, e $\forall n > 1$:

$$F(n) = 0, 1, 1, 2, 3, 5, \dots, F(n-2), F(n-1), F(n-1) + F(n-2)$$

Teste em um programa principal várias chamadas destes métodos.

-
3. Faça um método `primo(n)` para retornar o valor 1 (número um) se um número n entrado pelo teclado é primo, caso contrário, retornar o valor 0 (número zero). Isto pode ser feito dividindo sucessivamente o número entrado por valores i , onde i varia de 2 até $n - 1$, e verificando o resto da divisão. Se $n \% i$ (resto da divisão de n por i) for zero para qualquer i , o método deve retornar o valor 0. Caso a condição anterior não ocorra, o método deve retornar o valor 1.

Teste em um programa principal várias chamadas destes métodos, exibindo a mensagem "Não é primo!" ou "é primo".

4. Escreva um programa que

- leia três dados: Investimento inicial (I), Taxa de juros (J) e Número de meses (N);
- em seguida calcule e exiba uma tabela de juros compostos, com o valor total do investimento corrigido do mês zero até o mês selecionado.

Dica: procure saber mais sobre “saída formatada” na linguagem escolhida.

Veja o exemplo de saída produzida usando o comando de impressão formatada `print` (python) ou `printf` (em diferentes linguagens):

```
printf("%5d %,20.2f %,20.2f %,20.2f\n", n, Jn, Jt, I );
```

Mês	juros no mês	juros total	Investimento
0	0.00	0.00	100.00
1	1.00	1.00	101.00
2	1.51	2.51	102.51
3	2.02	4.53	104.53

5. a) Utilize laços para calcular o Mínimo Múltiplo Comum (MMC) de dois números entrados pelo usuário; b) Faça uma função que receba dois números como parâmetros e retorne o MMC ao ponto de chamada.
-

6. Ler um número inteiro positivo N. Mostrar uma sequência de números de 0 até N, substituindo aqueles que são divisíveis por 3 por “Fizz” e aqueles que são divisíveis por 5 por “Buzz”. Se um número for divisível por ambos (3 e 5), então deve ser mostrado “FizzBuzz”. Ver uma saída desta questão em <https://fizzbuzz.rogerio-neves.repl.co/>.

4.15 Processando a Informação: Cap. 4: Estruturas de Repetição (Laços) - Prática 2



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro **Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem**, que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

4.15.1 Exercícios

Fontes: [ref1](#); [ref2](#); [ref3](#); [ref4](#)

-
1. Desenvolver um algoritmo que leia a altura de 15 pessoas. Este programa deverá calcular e mostrar :
 - a. A menor altura do grupo;
 - b. A maior altura do grupo;
-
2. Escrever um algoritmo que leia uma quantidade desconhecida de números e conte quantos deles estão em cada um dos seguintes intervalos: [0-25], [26-50], [51-75] e [76-100]. A entrada de dados deve terminar quando for lido um número negativo.
-
3. Escrever um algoritmo que gera e escreve os números ímpares entre 100 e 200. Utilizar o método definido da lista anterior (Prática 1).
-
4. Escreva um algoritmo que leia um valor inicial a_1 e uma razão r e imprima uma sequência em P.A. contendo 10 valores. Relembrando:

$$a_n = a_1 + (n - 1)r$$

5. Escreva um algoritmo que leia um valor inicial a_1 e uma razão q e imprima uma sequência em P.G. contendo 10 valores. Relembrando:

$$a_n = a_1 q^{n-1}$$

6. Escreva um algoritmo que leia um valor inicial A e imprima a sequência de valores do cálculo de $A!$ e o seu resultado. Formatar a saída exatamente como no exemplo:

$$5! = 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 120$$

7. Foi feita uma pesquisa entre os habitantes de uma região e coletados os dados de altura e sexo (0=masc, 1=fem) das pessoas. Faça um programa que leia 50 dados diferentes e informe:

- a maior e a menor altura encontradas
 - a média de altura das mulheres
 - a média de altura da população
 - o percentual de homens na população
-

8. Rafa tem 1,50 metro e cresce 2 centímetros por ano, enquanto Zé tem 1,10 metro e cresce 3 centímetros por ano. Construa um algoritmo que calcule e imprima quantos anos serão necessários para que Zé seja maior que Rafa.
-

9. Em uma eleição presidencial existem quatro candidatos. Os votos são informados através de códigos. Os dados utilizados para a contagem dos votos obedecem à seguinte codificação:

- 1,2,3,4 = voto para os respectivos candidatos;
- 5 = voto nulo;
- 6 = voto em branco;

Elabore um algoritmo que leia o código do candidato em um voto. Calcule e escreva:

- total de votos para cada candidato;
- total de votos nulos;
- total de votos em branco;

Como finalizador do conjunto de votos, tem-se o valor 0.

10. Em uma eleição presidencial existem quatro candidatos. Os votos são informados através de códigos. Os dados utilizados para a contagem dos votos obedecem à seguinte codificação:

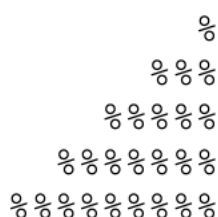
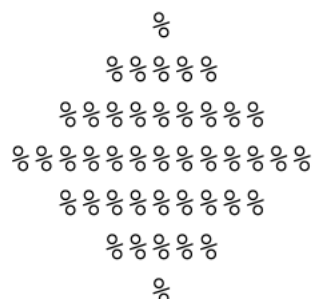
- 1,2,3,4 = voto para os respectivos candidatos;
- 5 = voto nulo;
- 6 = voto em branco;

Elabore um algoritmo que leia o código do candidato em um voto. Calcule e escreva:

- total de votos para cada candidato;
- total de votos nulos;
- total de votos em branco;

Como finalizador do conjunto de votos, tem-se o valor 0.

11. Faça um programa que desenhe na tela losangos ou triângulos utilizando somente o caractere “%” (veja exemplos abaixo). O usuário é quem escolhe o que deve ser impresso. O usuário também deve ter a opção de escolher o tamanho (em linhas) da figura a ser desenhada.



12. Construa um algoritmo para o jogo da velha. Esse jogo consiste em um tabuleiro de dimensão 3x3 de valores O ou X. Os usuários devem informar a linha e a coluna que desejam preencher. A partir da terceira jogada de cada jogador é necessário verificar se houve algum ganhador. Também é possível que o resultado do jogo seja empate (nenhum jogador preencheu uma coluna, uma linha ou uma diagonal).

13. Faça um programa que calcule e mostre o maior divisor comum de dois números a e b , usando o algoritmo básico de Euclides ($temp$ é uma variável inteira, temporária):

```
enquanto b for diferente de 0:
    temp = a
    a = b
    b = temp % a
```

Esse algoritmo deixará o resultado (MDC) em a , no final.

4.16 Processando a Informação: Cap. 4: Estruturas de Repetição (Laços) - Prática 3



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro **Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem**, que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

4.16.1 Exercícios

Fontes: [ref1](#); [ref2](#)

-
1. Escreva um algoritmo que solicite que o usuário entre com valores inteiros positivos quaisquer. A condição de parada é digitar um número negativo (< 0). Ao final imprima a quantidade de números digitados, o somatório dos valores digitados, e a média aritmética do somatório.
 2. Elabore um algoritmo para fazer cálculo de potenciação. Ou seja, x^y . Exemplo: $3^4 = 3 \times 3 \times 3 \times 3$. Seu algoritmo deverá solicitar que o usuário entre com o valor
-

da base (x) e do expoente (y) e apresentar o resultado do cálculo sem utilizar os operadores ** ou ^. Para resolver o problema utilize estrutura de repetição.

-
3. Escreva um algoritmo que calcule a média da seguinte seqüência numérica a seguir: $1/2 + 1/3 + 1/4 + 1/5 + 1/6 + \dots + 1/50$. Feito isto, o algoritmo deverá apresentar uma lista contendo todos os números da seqüência que estão acima da média calculada.
-

4. Apresente o que será impresso na tela do computador pelos algoritmos a seguir:

a) EXEMPLO

```
início
declare J, I, X : inteiro
J ← 100
X ← 3
J ← J + 40
I ← 5 ^ X * 4
enquanto (X >= 5) então
  J ← J - 15
  X ← X + 1
  I ← I + X - J
fim enquanto
escreva J, I, X
fim
```

Resposta:

J	X	I
100		
	3	
140		
		500

saída: 140, 500, 3

b)

```
início
declare J, I, X : inteiro
J ← 100
X ← 3
J ← J + 40
I ← 5 ^ X * 4
repita
  J ← J - 15
  X ← X + 1
  I ← I + X - J
```

```
    enquanto (X >= 5)
    escreva J, I, X
fim
```

Sua Resposta:

J	X	I
---	---	---

c)

```
início
declare J, I, X : inteiro
J ← 100
X ← 3
J ← J + 40
I ← 5 ^ X * 4
enquanto (X <= 5) faça
    J ← J - 15
    X ← X + 1
    I ← I + X - J
fim enquanto
escreva J, I, X
fim
```

Sua Resposta:

J	X	I
---	---	---

d)

```
início
declare M, N, Y : inteiro
M ← 10
Y ← 1
para N ← 1 até 3 passo 1 faça
    M ← M - 8
    Y ← Y * 3
fim para
escreva M, Y, N
fim
```

Sua Resposta:

M	N	Y
---	---	---

e)

```
início
  declare P, Q : inteiro
  declare VALOR : real
  P ← 5
  Q ← P - 8
  VALOR ← 18
  repita
    VALOR ← VALOR + (VALOR * P + Q)
    P ← P + 2
    Q ← Q + 1
  enquanto (Q < 0)
  escreva VALOR
fim
```

Sua Resposta:

P	Q	Valor
---	---	-------

f)

```
início
  declare CONT : inteiro
  declare VALOR : real
  declare RESP : caracter
  CONT ← 0
  VALOR ← 0
  RESP ← 's'
  enquanto (RESP = 's') faça
    VALOR ← VALOR + 139
    CONT ← CONT + 1
    se (CONT > 3) então
      RESP ← 'n'
    fim se
  fim enquanto
  escreva VALOR
fim
```

Sua Resposta:

X	X	X
---	---	---

g)

```
início
  declare N : inteiro
  declare SOMA : real
  SOMA ← 0
  para N ← 1 até 5 passo 1 faça
    SOMA ← SOMA + 1 / N
  fim para
  escreva SOMA
fim
```

Sua Resposta:

X	X	X
---	---	---

h)

```
início
  declare N : inteiro
  N ← 0
  enquanto (N < 5) faça
    se (N = 0) então
      escreva ‘‘Esse número não existe: 1/0’’
    senão
      escreva 1 / N
    fim se
    N ← N + 1
  fim enquanto
fim
```

Sua Resposta:

X	X	X
---	---	---

-
5. A prefeitura de uma cidade fez uma pesquisa entre seus habitantes, coletando dados sobre o salário e número de filhos. A prefeitura deseja saber:
- a) média do salário da população;
 - b) média do número de filhos;

- c) maior salário;
- d) percentual de pessoas com salário até R\$10000,00.

O final da leitura de dados se dará com a entrada de um salário negativo. (Use o comando ENQUANTO-FAÇA)

-
6. Escreva um algoritmo que leia o código de um aluno e suas três notas. Calcule a média ponderada do aluno, considerando que o peso para a maior nota seja 4 e para as duas restantes, 3. Mostre o código do aluno, suas três notas, a média calculada e uma mensagem “APROVADO” se a média for maior ou igual a 5 e “REPROVADO” se a média for menor que 5. Repita a operação até que o código lido seja negativo.

-
7. Escrever um algoritmo que lê um conjunto não determinado de valores, um de cada vez, e escreve uma tabela com cabeçalho, que deve ser repetido a cada 20 linhas. A tabela conterá o valor lido, seu quadrado, seu cubo e sua raiz quadrada.

-
8. Escrever um algoritmo que lê um número não determinado de pares de valores m, n, todos inteiros e positivos, um par de cada vez, e calcula e escreve a soma dos n inteiros consecutivos a partir de m inclusive.

-
9. Escrever um algoritmo que lê um número não determinado de valores para m, todos inteiros e positivos, um de cada vez. Se m for par, verificar quantos divisores possui e escrever esta informação. Se m for ímpar e menor do que 10 calcular e escrever o fatorial de m. Se m for ímpar e maior ou igual a 10 calcular e escrever a soma dos inteiros de 1 até m.

-
10. Faça um algoritmo que leia uma quantidade não determinada de números positivos. Calcule a quantidade de números pares e ímpares, a média de valores pares e a média geral dos números lidos. O número que encerrará a leitura será zero.

-
11. Foi realizada uma pesquisa de algumas características físicas da população de uma certa região. Foram entrevistadas 500 pessoas e coletados os seguintes dados:

- a) sexo: M (masculino) e F (feminino)
- b) cor dos olhos: A (azuis), V (verdes) e C (castanhos)
- c) cor dos cabelos: L (louros), C (castanhos) e P (pretos)
- d) idade

Deseja-se saber:

a maior idade do grupo a quantidade de indivíduos do sexo feminino, cuja idade está entre 18 e 35 anos e que tenham olhos verdes e cabelos louros.

12. Foi feita uma estatística nas 200 principais cidades brasileiras para coletar dados sobre acidentes de trânsito. Foram obtidos os seguintes dados:

- código da cidade
- estado (RS, SC, PR, SP, RJ, ...)
- número de veículos de passeio (em 1992)
- número de acidentes de trânsito com vítimas (em 1992)

Deseja-se saber:

- a) qual o maior e o menor índice de acidentes de trânsito e a que cidades pertencem
- b) qual a média de veículos nas cidades brasileiras
- c) qual a média de acidentes com vítimas entre as cidades do Rio Grande do Sul.

13. Uma loja tem 150 clientes cadastrados e deseja mandar uma correspondência a cada um deles anunciando um bônus especial. Escreva um algoritmo que leia o nome do cliente e o valor das suas compras no ano passado e calcule um bônus de 10% se o valor das compras for menor que 500.000 e de 15 %, caso contrário.

14. Faça um algoritmo que mostre os conceitos finais dos alunos de uma classe de 75 alunos, considerando (use o comando CASO):

- a) os dados de cada aluno (número de matrícula e nota numérica final) serão fornecidos pelo usuário
- b) a tabela de conceitos segue abaixo:

Nota	Conceito
de 0,0 a 4,9	D
de 5,0 a 6,9	C
de 7,0 a 8,9	B
de 9,0 a 10,0	A

5 Processando a Informação: Cap. 5: Vetores



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro [Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem](#), que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

5.1 Sumário

- Revisão do capítulo anterior
- Introdução
- Trabalhando com vetores
- Acessando elementos de um vetor
- Formas de percorrer um vetor
- Modularização e vetores
- Eficiência de Algoritmos
- Revisão deste capítulo
- Exercícios

5.2 Revisão do capítulo anterior (Estruturas de Repetição - Laços)

- Estruturas de repetição (laços) devem ser utilizadas quando existem instruções que se repetem e podem ser de vários tipos, dependendo da linguagem utilizada, por exemplo:
 - `do-while` (não aceita em Python)
 - `while` (a maioria)
 - `for` (a maioria)
 - `repeat` (R)
- O uso de laços depende da lógica a ser implementada e da linguagem utilizada. Mas, se tiver um número fixo de iterações, geralmente se usa `for`.
- Validação de dados utilizando laços:

- Incluir um laço para verificar o valor lido.
- Interrupção da execução em laços:
 - Depende da linguagem, algumas possibilidades:
 - * **break** - interrompe o laço
 - * **continue** - não executa o final do laço
 - * **exit** - aborta o laço e o programa!
- Neste capítulo iremos abordar a estrutura de **Vetor**, incluindo os conceitos apresentados nos capítulos anteriores.

5.3 Introdução

- Um **vetor** em programação é formado por um **conjunto de n variáveis de um mesmo tipo** de dado (em geral), sendo n obrigatoriamente maior que zero. Caso contrário, o vetor é considerado vazio.
- Essas variáveis (ou elementos) são identificadas e acessadas por um **nome** e um **índice**.
- Na maioria das linguagens de programação, o **índice** recebe valores de 0 (**primeiro elemento**) até $n - 1$ (**último elemento**).
- As variáveis de um vetor são armazenadas em posições consecutivas de memória.

5.4 Trabalhando com vetores

- Quando um vetor é criado, é instanciada uma variável do tipo vetor (em algumas linguagens de programação, sendo necessário definir um nome, o tipo de dado e o tamanho do vetor).
- Na linguagem C, por exemplo, a definição do tamanho de um vetor ocorre antes de compilar o programa.
 - Ou seja, o programador deverá informar no código a quantidade de memória a ser reservada para o vetor, através de um número inteiro positivo ou constante que o contenha, especificando o número de elementos do mesmo tipo que a memória reservada irá comportar.
 - Neste caso, uma variável não pode ser usada para definir o tamanho do vetor em C.
- Já na linguagem Java, é possível alocar memória em tempo de execução do programa.
 - Por exemplo, é possível criar um vetor para armazenar as notas de uma turma de alunos, onde o número de alunos é uma variável a ser lida durante a execução do programa.
- Em muitas linguagens, como Java e C, o processo de criar um vetor ocorre em dois passos distintos:
 1. Primeiro, cria-se uma variável de referência para o vetor.
 2. Em seguida, reserva-se a memória para um dado número de elementos do mesmo tipo.
- No exemplo da figura abaixo,
 - A criação da variável de referência de um vetor **v** define apenas a posição de memória em hexadecimal **0A**, onde será armazenado o seu primeiro elemento.
 - * Neste exemplo, **V[0] = -128** é o primeiro elemento do vetor.

- * A quantidade de **bytes** por elemento vai depender do tipo de dado armazenado. Neste exemplo, cada elemento ocupa um **byte**.
- O segundo passo da criação de um vetor é reservar (ou alocar) memória para todos os seus elementos (dependendo da linguagem). > Essa alocação de memória pode ocorrer em tempo de execução, como ocorre em Python!

	Conteúdo do vetor	Posição na RAM
	v	
		09
v[0]	-128	0A
v[1]	0	0B
v[2]	6	0C
v[3]	98	0D
v[4]	127	0E
v[5]	4	0F
		10

- Note que a variável **v** acima agora se refere a uma posição de memória e não a um elemento de dado.
- Os elementos devem ser acessados através do índice, um por vez.
- Isso pode requerer o uso de laços para leitura, processamento e impressão dos seus elementos, dependendo da linguagem de programação utilizada.
 - O índice do vetor é sempre um número inteiro.

5.5 Exemplo 01 - Ler/Escriver vetor

Pseudocódigo

```

Instanciar o vetor v1 de inteiro com tamanho 5 // ou
vetor v2 = vetor de inteiros com 100 elementos // ou ainda
vetor v3 = inteiro(10)
v1 = {4, 1, 10, 2, 3} // atribuindo valores a v1

```

Exemplo 01: Ler uma lista com *n* alunos com RA e Nome e escrever formatando a saída como no exemplo:

LISTA DE ALUNOS

Número	RA	Nome
1	2134	Maria Campos
2	346	João Silva

Casos para Teste Moodle+VPL Para o professor criar uma atividade VPL no Moodle para este Exemplo 01, basta incluir em **Casos para teste**, o seguinte texto (pode incluir mais casos):

```
case=caso1
input=2
2345
9870
Maria Campos
João Silva
output=
LISTA DE ALUNOS
Número RA      Nota
1      2345    Maria Campos
2      9870    João Silva
```

```
[ ]: %%writefile cap5ex01.cpp
#include <iostream>
#include <iomanip>
#include <vector>
#include <string>
using namespace std;

int main(void) {
    // ENTRADAS
    int n, aux;
    char lixo;
    string linha;
    cout << "Digite o numero de alunos: ";
    cin >> n;
    vector<int> ra;
    vector<string> nome;

    for (int i = 0; i < n; i++) {
        cout << "RA: ";
        cin >> aux;
        ra.push_back(aux); // insere aux no fim do vetor
        cout << "Nome: ";
        cin >> lixo;      // não consegui fazer mais simples
        getline(cin, linha); // a leitura de uma string
        nome.push_back(lixo+linha); // insere linha no fim do vetor
    }
    // PROCESSAMENTO ?
    // SAÍDA DE DADOS
    cout << "LISTA DE ALUNOS\nNúmero\t RA\t Nome\n";
    for (int i = 0; i < n; i++) {
        cout << i+1 << "\t " << ra[i] << "\t " << nome[i] << "\t \n";
    }
}
```

```
    return 0;
}
```

```
[ ]: %%shell
g++ cap5ex01.cpp -o output
./output
```

Utilizar pythontutor.com para executar passo-a-passo.

5.6 Formas de Percorrer um Vetor

5.6.1 Percorrer um vetor com o laço para

- Como um vetor, após criado (alocado e com elementos), tem tamanho fixo (sempre com número de elementos $n > 0$), geralmente é indicado usar estruturas de repetição do tipo **para** (**for**), de forma a percorrer todos os elementos do vetor.
 - Isso torna o código genérico para um vetor de qualquer tamanho n .
- Além disso, é natural percorrer (ou varrer) o vetor da posição $i = 0$ até a posição $i < n$.
 - O índice i assume automaticamente os valores 0, 1, 2, até $n-1$, em cada iteração do laço.
 - Em algumas linguagens, como Matlab e R, o índice assume valores entre 1 até n .
- No exemplo a seguir em pseudocódigo, um vetor v é criado com 6 posições, e o laço **para** inicializa todos os seus elementos com o valor 0.
- A forma natural de percorrer os elementos de um vetor (ou **varrendo** o vetor) é na ordem **raster**, do primeiro até o último elemento.
- A vantagem de se usar a estrutura **para** para varrer um vetor é permitir embutir na própria sintaxe (linha) da instrução:
 - declaração e inicialização do índice,
 - incremento, e
 - condição de saída do laço.

Pseudocódigo

Instanciar um vetor v de inteiro com 6 elementos ($n=6$)
 para cada índice i , de $i=0$; até $i<n$; passo $i=i+1$ faça
 $v[i] = 0$

5.6.2 Percorrer um vetor com o laço enquanto

- Se o programador preferir, ou o problema a ser resolvido exigir, o vetor pode alternativamente ser percorrido utilizando-se uma estrutura de repetição do tipo **enquanto**:

Pseudocódigo

$n=6$
 vetor v de inteiros com n elementos

```

inteiro i=0
enquanto i<n faça {
    v[i] = 0
    i=i+1
}

```

- O código usando a estrutura de repetição **enquanto** produz o mesmo resultado que usando **para**, porém, requer mais instruções:
 - a criação do contador **i**
 - o incremento **i=i+1**.
- Estas duas instruções ficam encapsuladas na própria instrução **para**.

5.6.3 Outras formas de percorrer um vetor

- Dependendo do problema a ser tratado, existem várias formas de se varrer um vetor usando estruturas de repetição para acessar cada elemento.
- Por exemplo, é possível percorrer o vetor do último elemento para o primeiro (essa varredura é chamada de **anti-raster**):

Pseudocódigo: percorrer um vetor usando para na ordem inversa (**anti-raster**).

```

Instanciar um vetor v de inteiro com 6 elementos (n=6)
para cada indice i, de i=n-1; até i<=0; passo i=i-1 faça
    v[i] = 0

```

- Também, é possível percorrer somente alguns elementos do vetor, como para acessar os elementos que estão nos índices pares ou ímpares, diferenciadamente:

Pseudocódigo: percorrer um vetor usando para, com passo 2.

```

vetor v de inteiro com 6 elementos
n=6
para cada indice i, de i=0; até i<n-1; passo i=i+2 faça {
    v[i] = 0
    v[i+1] = 1
}

```

5.7 Modularização e Vetores

- Como uma boa prática de programação, além de comentar os códigos e organizar com tabulação, como apresentado nos exemplos deste livro,
 - também é recomendável modularizar o código usando métodos, como apresentado no Capítulo 2.
- Todo sistema computadorizado de informação possui três partes bem definidas, agrupadas em
 - módulo(s) de entrada,
 - módulo(s) de processamento e
 - módulo(s) de saída.

- Ao manipular informações armazenadas em vetores, é natural criar também pelo menos três módulos ou métodos:
 - `leiaVetor`,
 - `processaVetor` e
 - `escrevaVetor`,

satisfazendo essa definição de sistema de informação.

Para a reutilização de código, os módulos `leiaVetor` e `escrevaVetor` poderão ser amplamente reutilizados para resolver outros problemas de manipulação de vetores.

Pseudocódigo: método para ler um vetor de inteiro tamanho n.

```
método leiaVetor(inteiro n): retorna vetor de inteiro v[]
  vetor v de inteiros com n elementos
  para cada índice i, de i=0; até i<n; passo i=i+1 faça
    v[i] = leia("Entre com o elemento " + i + ":");
  retorne v
```

Pseudocódigo: método para escrever um vetor de inteiro tamanho n.

```
método escrevaVetor(inteiro v[], inteiro n):
  para cada índice i, de i=0; até i<n; passo i=i+1 faça
    escreva(" " + v[i]);
```

Pseudocódigo: aplicação de vetor usando módulos.

```
// Instâncias e Atribuições
inteiro n = leia("Digite o tamanho do vetor:");

// ENTRADA
inteiro v1[] = leiaVetor(n)

// PROCESSAMENTO
// ?

// SAÍDA
escrevaVetor(v2, n)
```

5.8 Exemplo 02 - Aplicação simples 1 usando vetor

Considere um algoritmo para ler a quantidade `n` de alunos de uma turma. Ler uma lista com `n` RA's de alunos. Em seguida, ler também uma lista com `n` notas de alunos. Como saída do algoritmo, escrever a seguinte saída.

LISTA DE ALUNOS

Número	RA	Nota
1	2134	9
2	346	7

Utilizar os métodos `leiaVetor` e `escrevaVetor`, se necessários.

Pseudocódigo

```
// ENTRADAS:
// Instâncias e atribuições
real media
real somador = 0
inteiro contador = 0

// Leitura do número de alunos = tamanho do vetor
inteiro n = leia("Digite o número de alunos:")

// Leitura dos vetores RA e notas
inteiro ras[] = leiaVetor(n)
inteiro notas[] = leiaVetor(n)

// PROCESSAMENTO
// ?

// SAÍDAS:
escreva("LISTA DE ALUNOS")
escreva("Número\t RA\t Nota")
para cada indice i, de i=0; até i<n; passo i=i+1 faça
    escreva(i+1, "\t", ras[i], "\t", notas[i])
```

Casos para Teste Moodle+VPL Para o professor criar uma atividade VPL no Moodle para este Exemplo 02, basta incluir em **Casos para teste**, o seguinte texto (pode incluir mais casos):

```
case=caso1
input=2
3456
2345
5
2
output=
LISTA DE ALUNOS
Número   RA Nota
1      3456    5
2      2345    2
```

```
[ ]: %%writefile cap5ex02.cpp
#include <iostream>
#include <iomanip>
#include <vector>
#include <string>
using namespace std;
```

```

vector<int> leiaVetor(int n) {
    vector<int> v;
    for (int i = 0; i < n; i++) {
        int aux;
        cin >> aux;
        v.push_back(aux); // insere aux no fim do vetor
    }
    return v;
}

int main(void) {
    // ENTRADAS
    int n;
    cout << "Digite o numero de alunos: ";
    cin >> n;

    cout << "RAs:";
    vector<int> ras;
    ras = leiaVetor(n);

    cout << "Notas:";
    vector<int> notas;
    notas = leiaVetor(n);

    // PROCESSAMENTO ?
    // SAÍDA DE DADOS
    cout << "LISTA DE ALUNOS\nNúmero\t RA\t Nota\n";
    for (int i = 0; i < n; i++) {
        cout << i+1 << "\t " << ras[i] << "\t " << notas[i] << "\t \n";
    }

    return 0;
}

```

```

[ ]: %%shell
g++ cap5ex02.cpp -o output
./output

```

Utilizar pythontutor.com para executar passo-a-passo.

5.9 Exemplo 03 - Aplicação simples 2 usando vetor

Considere um algoritmo para ler a quantidade n de alunos de uma turma. Ler também uma lista com n notas de alunos. Como saída do algoritmo, escrever a média da turma e quantos alunos ficaram acima da média.

Pseudocódigo

// ENTRADAS:


```
// Instâncias e atribuições
real media, somador = 0
inteiro contador = 0

// Leitura do número de alunos = tamanho do vetor
inteiro n = leia("Digite o número de alunos:")

// Leitura dos vetores de RAs e notas
inteiro ras[] = leiaVetor(n)
real notas[] = leiaVetor(n)

// PROCESSAMENTO: soma, média e contador
para cada índice i, de i=0; até i<n; passo i=i+1 faça
    somador = somador + notas[i] // Soma das notas
media = somador / n // Cálculo da média

para cada índice i, de i=0; até i<n; passo i=i+1 faça
    se (notas[i] >= media) // Conta alunos com nota acima ou igual à média
        contador = contador + 1

// SAÍDAS:
escreva("Média da turma = " + media) // Saída da média
escreva("Alunos acima ou igual à média: " + contador)
escreva("LISTA DE ALUNOS ACIMA OU IGUAL À MÉDIA")
escreva("RA\t Nota")
para cada índice i, de i=0; até i<n; passo i=i+1 faça
    se (notas[i] >= media)
        escreva(ras[i], "\t", notas[i]) // Saída dos alunos acima ou igual à média
```

Casos para Teste Moodle+VPL Para o professor criar uma atividade VPL no Moodle para este Exemplo 03, basta incluir em **Casos para teste**, o seguinte texto (pode incluir mais casos):

```
case=caso1
input=2
233245
234534
9
4
output=
Média da turma = 6.5
Número de alunos acima da média = 1
LISTA DE ALUNOS ACIMA DA MÉDIA
RA      Nota
233245  9
```

```
[ ]: %%writefile cap5ex03.cpp
#include <iostream>
```

```
#include <iomanip>
#include <vector>
#include <string>
using namespace std;

vector<int> leiaVetor(int n) {
    vector<int> v;
    for (int i = 0; i < n; i++) {
        int aux;
        cin >> aux;
        v.push_back(aux); // insere aux no fim do vetor
    }
    return v;
}

int main(void) {
    // ENTRADAS
    int n;
    float somador = 0;
    int contador = 0;
    float media;

    cout << "Digite o numero de alunos: ";
    cin >> n;

    cout << "RAs:";
    vector<int> ras;
    ras = leiaVetor(n);

    cout << "Notas:";
    vector<int> notas;
    notas = leiaVetor(n);

    // PROCESSAMENTO: soma, média e contador
    for (int i = 0; i < n; i++) {
        somador = somador + notas[i]; // soma
    }
    media = (float) somador / n; // média

    for (int i = 0; i < n; i++) {
        if (notas[i] >= media) { // conta alunos >= media
            contador = contador + 1;
        }
    }

    // SAÍDA DE DADOS
    cout << "Média da turma = " << media << "\n";
    cout << "Número de alunos acima da média = " << contador << "\n";
}
```

```
cout << "LISTA DE ALUNOS ACIMA DA MÉDIA\nRA\tNota\n";

for (int i = 0; i < n; i++) {
    if (notas[i] >= media) {
        cout << ras[i] << "\t" << notas[i] << "\t \n";
    }
}

return 0;
}
```

```
[ ]: %%shell
g++ cap5ex03.cpp -o output
./output
```

Utilizar pythontutor.com para executar passo-a-passo.

5.10 Exemplo 04 - Aplicação “dilata” vetor

- O programador deve tomar cuidado ao acessar os elementos de um vetor para **não ultrapassar os seus limites alocados previamente**, ou seja,
 - para um vetor v de tamanho n , índices i com $i < 0$ ou $i \geq n$ não existem.
- O exemplo a seguir ilustra este problema.
- Considere o problema de “**dilatar**” um vetor.
 - O objetivo é criar um vetor $v1$ de inteiros com n posições e um outro vetor $v2$ de inteiros também com n posições.
 - Cada posição i de $v2$ armazena o cálculo do **máximo** entre cada elemento i em $v1$ e seus vizinhos:
 1. à esquerda $v1[i-1]$,
 2. do próprio elemento $v1[i]$ e
 3. do seu vizinho à direita $v1[i+1]$.
- Veja uma ilustração da operação de dilatação na Figura abaixo, onde $v1$ é o vetor de entrada e $v2$ é o vetor de saída, contendo a “dilatação” de $v1$, seguido do código para resolver este problema proposto.

Conteúdo do vetor v1	Conteúdo do vetor v2
-128	0
0	6
6	98
98	127
127	127
4	127

Pseudocódigo

```
// Método para escrever um vetor
método escrevaVetor(inteiro v[], inteiro n):
    para cada índice i, de i=0; até i<n; passo i=i+1 faça
        escreva(" " + v[i]);

// Método para ler um vetor
método leiaVetor(inteiro n): retorna vetor de inteiro v[]
    vetor v de inteiros com n elementos
    para cada índice i, de i=0; até i<n; passo i=i+1 faça
        v[i] = leia("Entre com o elemento " + i + ":");
    retorne v

// Inicializações
inteiro max = 0

// ENTRADA
inteiro n = leia("Digite o tamanho do vetor:")
vetores v1 e v2 de inteiros com n elementos

inteiro v1[] = leiaVetor(n)

// PROCESSAMENTO
para cada índice i, de i=0; até i<n; passo i=i+1 faça
    max = v1[i]
    se i-1 >= 0 e max < v1[i-1] faça
```

```

        max = v1[i-1]
    se i+1 < n e max < v1[i+1] faça
        max = v1[i+1]
    v2[i] = max

```

```

// SAÍDA
escrevaVetor(v2)

```

Casos para Teste Moodle+VPL Para o professor criar uma atividade VPL no Moodle para este Exemplo 04, basta incluir em **Casos para teste**, o seguinte texto (pode incluir mais casos):

```

case=caso1
input=6
-128
0
6
98
127
4
output=v2:
0
6
98
127
127
127

```

```

[ ]: %%writefile cap5ex04.cpp
#include <iostream>
#include <iomanip>
#include <vector>
#include <string>
using namespace std;

vector<int> leiaVetor(int n) {
    vector<int> v;
    for (int i = 0; i < n; i++) {
        int aux;
        cin >> aux;
        v.push_back(aux); // insere aux no fim do vetor
    }
    return v;
}

void escrevaVetor(vector<int> v) {
    for (int i = 0; i < v.size(); i++) {
        cout << v[i] << "\n";
    }
}

```

```
    }  
}  
  
int main(void) {  
    // ENTRADAS  
    int n;  
  
    cout << "Digite o tamanho do vetor: ";  
    cin >> n;  
  
    cout << "Digito os elementos:";  
    vector<int> v1;  
    v1 = leiaVetor(n);  
  
    vector<int> v2(v1);  
  
    // PROCESSAMENTO  
    for (int i = 0; i < n; i++) {  
        int max = v1[i];  
        if (i-1 >= 0 && max < v1[i-1])  
            max = v1[i-1];  
        if (i+1 < n && max < v1[i+1])  
            max = v1[i+1];  
        v2[i] = max;  
    }  
    // SAÍDA:  
    cout << "v2:\n";  
    escrevaVetor(v2);  
  
    return 0;  
}
```

```
[ ]: %%shell  
g++ cap5ex04.cpp -o output  
./output
```

Utilizar pythontutor.com para executar passo-a-passo.

5.11 Eficiência de Algoritmo

- A eficiência de um código (ou melhor, de um algoritmo) se mede analisando (ou contando) o número de instruções executadas.
- Este tipo de análise de complexidade é útil quando temos uma grande quantidade de dados a serem processados.
- Assim, um algoritmo mais eficiente (com menos passos) resolve um mesmo problema mais rápido.
 - Imagine, por exemplo, que uma simulação física **em tempo real** é bem melhor

que uma que leva **várias horas** para gerar os mesmos resultados.

- Apesar de ser desejável medir a eficiência de um algoritmo considerando a medida de tempo, esta medida depende do sistema utilizado (hardware).
- Para resolver isto, a análise da complexidade de algoritmo se mede através da contagem do número de instruções executadas.
- Para simplificar a contagem, podemos considerar apenas algumas instruções, como a quantidade de algumas condições lógicas.

5.11.1 Busca

- Por exemplo, considerando um algoritmo para buscar um elemento x em um vetor de inteiros com n elementos, temos, no melhor caso, apenas uma instrução, considerando que o elemento x está na primeira posição do vetor.
- Neste caso dizemos que o algoritmo de busca possui uma **complexidade assintótica de melhor caso** $\Omega(1)$, ou complexidade constante (notação *Bachmann–Landau*, assintótica ou, como é mais conhecida, *Big-O notation*).
- Verifique o teste de mesa a seguir considerando um vetor v com 5 elementos, contendo valores de 1 a 5, e considerando também que $x=1$.

	Função Busca(int vet, int n, int x)	i	v[i]	Busca(v,5,1)
1	para i=0; i < n; i++	0		
2	_ se v[i]==x		1	
3	_ _ retorne i			0
4	retorne -1			
	Valores finais			0

- Por outro lado, este algoritmo de busca tem no pior caso n instruções de comparação, ou seja, se $x = 5$, a instrução na linha 2 será executada 5 vezes. Neste caso, dizemos que o algoritmo de busca tem **complexidade assintótica de pior caso** $O(n)$, ou complexidade linear.
- Quando $\Omega(n) = O(n)$, então dizemos que é um algoritmo ótimo, ou $\Theta(n)$ (da ordem de n).
- Por exemplo, considere o algoritmo **buscaMaior** que encontra o maior elemento de um vetor de tamanho n . Neste caso, o algoritmo **buscaMaior** tem complexidade assintótica $\Theta(n)$.

	Função buscaMaior(int vet, int n)	Número de instruções por linha
1	int maior = v[0]	1
2	para i=1; i < n; i++	$n - 1$
3	_ se maior < v[i]	$n - 1$
4	_ _ maior = v[i]	$< n - 1$
5	retorne maior	1
	Complexidade	$f(n) \leq 3n - 1 = \Theta(n)$

- A contagem do número de instruções pode ser realizada de forma simplificada somando todas as instruções que aparecem na última coluna da tabela anterior, assim
 - $f(n) \leq 1 + n - 1 + n - 1 + n - 1 + 1 = 2 + 3(n - 1) = 3n - 1 \leq kn$, para algum $k \geq 3$. Ou simplesmente,
 - $f(n) = O(n)$.
- Como para este algoritmo de busca do maior elemento, o melhor caso também é linear, ou seja, $\Omega(n)$.
- Podemos afirmar então que este algoritmo de busca é ótimo, ou seja, $\Theta(n)$.

5.11.2 Ordenação

Algoritmos muito estudados em análise assintótica são os de ordenação, para deixar os valores de um vetor com n elementos em ordem crescente ou decrescente. Considere o seguinte algoritmo de ordenação, chamado **Bubble Sort**.

Veja uma simulação do algoritmo **Bubble Sort** com lego em: <https://youtu.be/XN0saL9ujLE>.

Veja a comparação de vários algoritmos de ordenação em: <https://youtu.be/ZZuD6iUe3Pc>.

Ver também:

- https://pt.wikipedia.org/wiki/Bubble_sort
- https://pt.wikipedia.org/wiki/Selection_sort
- https://pt.wikipedia.org/wiki/Insertion_sort

	Função ordena(int vet, int n)	Número de instruções por linha
1	para i=0; i < n; i++	n
2	para j=0; j < n-1; j++	$n * n$
3	se v[j] > v[j+1]	$n * n$
4	int aux = v[j]	$< n * n$
5	v[j] = v[j+1]	$< n * n$
6	v[j+1] = aux	$< n * n$
7	retorne v	1
	Complexidade	$f(n) = n * n = O(n^2)$

ERRATA: O livro impresso compara i e j na linha 3.

A complexidade assintótica de algoritmo considera o seu comportamento com um valor grande de dados a serem processados (n grande) e é abordado com detalhes em literaturas mais avançadas de programação.

Uma versão um pouco melhor deste algoritmo *bubble sort* é apresentada a seguir. As linhas 2 até 6 são executadas seguindo a soma de uma progressão aritmética: $f(n) = n + n - 1 + n - 2 + \dots + 1 = n * (a_1 + a_n) / 2 = n * (1 + n) / 2 = n/2 + n * n/2 \leq n^2/2 \leq n^2$.

Portanto, apesar de esta versão ser um pouco melhor que a versão anterior, ainda tem complexidade assintótica quadrática, ou $O(n^2)$.

Existem vários algoritmos de ordenação com diferentes ordens de complexidade, porém é possível se provar matematicamente que o mais eficiente entre eles não poderá ser melhor que $\Omega(n * \log n)$.

Função ordena2(int vet, int n)	Ver número de instruções por linha
1 para i=0; i < n; i++	$n - 1$
2 _ para j=0; j < n-i-1; j++	$n + n - 1 + n - 2 + \dots + 1$
3 _ _ se v[j] > v[j+1]	$n + n - 1 + n - 2 + \dots + 1$
4 _ _ _ int aux = v[j]	$< n + n - 1 + n - 2 + \dots + 1$
5 _ _ _ v[j] = v[j+1]	$< n + n - 1 + n - 2 + \dots + 1$
6 _ _ _ v[j+1] = aux	$< n + n - 1 + n - 2 + \dots + 1$
7 retorne v	1
Complexidade	$f(n) = n * n/2 = O(n^2)$

ERRATA: O livro impresso compara i e j na linha 3.

5.12 Exercícios

Para visualizar o *notebook* Colab no arquivo `cap5.part2.lab.*.ipynb` ($X \in [2, 3, 4, \dots]$ e $*$ é a extensão da linguagem), você pode utilizar a linguagem de programação de sua preferência e organizar os *notebooks* nas subpastas contidas na pasta “gen” dentro da pasta do Google Drive “colabs”, acessível através deste [link](#).

5.13 Atividades no Moodle+VPL

Algumas atividades no Moodle+VPL pedem como entradas vetores de inteiros (ou reais), **armazenados em uma única linha**. Exemplo de entrada a ser lida:

5.13.1 Entrada de Dados (cada linha contem um texto ou *string* incluindo os elementos do vetor e vários espaços “”):

```
7 3 7 9 7 7 0 9 8 4 8 9 0 1 7 8 4 1 1 0
2 1 9 4 3 6 0 9 8 4 2 8 0 6 7 3 2 4 5 9
```

Para não ter que incluir várias entradas inteiras, uma por linha, uma solução é fazer um método de leitura, passando como argumento um texto (*string*) referente a cada linha. Esse método deve retornar o vetor.

Utilizar pythontutor.com para executar passo-a-passo esse código.

5.13.2 Entrada de Dados (a linha contem um texto ou *string*):

A UFABC completou 15 anos!

Como contar as vogais de um texto?

5.14 Revisão deste capítulo de Vetores

- Introdução > Vetores são estruturas para armazenar vários elementos de um mesmo tipo de dados em uma única variável.
- Trabalhando com vetores > Cada linguagem possui uma sintaxe própria para declarar e alocar vetores.
- Acessando elementos de um vetor > ATENÇÃO para não acessar uma posição do vetor não reservada/alocada, geralmente <0 e $\geq n$.
- Formas de percorrer um vetor > É possível varrer um vetor na forma *raster* e *anti-raster*, também usando diferentes passos, mas geralmente é passo=1.
- Modularização e vetores > Muito útil usar principalmente os módulos de `leiaVetor` e `escrevaVetor`, podendo ser reaproveitados em vários códigos.
- Eficiência de Algoritmos > Busca

Ordenação

- Exercícios
- Revisão deste capítulo de Vetores

5.15 Processando a Informação: Cap. 5: Vetores - Prática 1



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro **Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem**, que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

5.15.1 Exercícios

[ref.: <http://tiagodemelo.info/livros/logica/node4.html>]

1. Criar um vetor para armazenar as notas de uma turma com n alunos e imprimir a maior e a menor nota da turma.
-

2. Criar um vetor de inteiros com n elementos. Achar o menor valor e mostrar, junto com o número de vezes ele ocorre no vetor.
-

3. Criar um vetor $v1$ de inteiros com n elementos com valores de 0 até 9. Criar um outro vetor $v2$, onde os elementos recebam a quantidade de ocorrências dos valores de 0 a 10, armazenando nas posições 0 a 10 de $v2$.
-

4. Criar um vetor de inteiros com n elementos e uma função que receba um vetor e duas posições i e j , efetuando a troca dos valores das posições i e j no vetor. Verificar na função se $0 \leq i < n$ e $0 \leq j < n$ antes de realizar a troca.
-

5. Criar um vetor de inteiros com n elementos e ordenar os seus valores.

Ver simulações de vários algoritmos de ordenação: [link](#)

5.16 Processando a Informação: Cap. 5: Vetores - Prática 2



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro **Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem**, que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

5.16.1 Exercícios

1. Criar um vetor de entrada com n posições com valores inteiros positivos e como saída criar um outro vetor também com n posições, onde a cada posição i seja atribuído a cálculo do mínimo do seu vizinho de $v1$ à esquerda $i-1$, do próprio elemento i e do seu vizinho à direita $i+1$.
-

2. Criar um vetor com n posições com valores inteiros positivos e, como saída, criar um outro vetor também com n posições, onde em cada posição i seja atribuído a cálculo dos mínimos dos seus vizinhos de $v1$ à esquerda $i-2$ e $i-1$, do próprio elemento i e dos seus vizinhos à direita $i+1$ e $i+2$. Generalize este código para os m vizinhos à esquerda e à direita.
-

3. O MMC (Mínimo Múltiplo Comum) de dois ou mais números inteiros é o menor múltiplo inteiro positivo comum a todos eles. Fazer uma função chamada MMC que recebe um vetor de números inteiros e retorna o MMC de todos. Veja um exemplo abaixo para calcular o MMC de 12 e 15:

a	b	/
12	15	2
6	15	2
3	15	3
1	5	5
1	1	60

$$MMC = 60 = 2 * 2 * 3 * 5$$

4. Criar um vetor de inteiros com n elementos. Inverter este vetor sem usar vetor auxiliar.
-

5. Criar dois vetores de inteiros com n elementos cada. Calcular o produto escalar entre eles.

5.17 Processando a Informação: Cap. 5: Vetores - Prática 3



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro **Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem**, que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

5.17.1 Exercícios

Fontes: [ref1](#), [ref2](#), [ref3](#), [ref4](#), [ref5](#)

-
1. Dado um vetor qualquer com n números inteiros entre 0 e 9, faça um módulo que retorna o número que mais se repete.

 2. Escreva um módulo que retira todos os números repetidos das primeiras N posições de um vetor em ordem crescente, colocando-os em ordem crescente no final do vetor. Exemplo: Para o vetor $\{1,2,2,3,3,4\}$, a solução é $\{1,2,3,4,2,3\}$.

 3. Escreva um módulo que recebe um vetor lógico de 10 posições e oferece como resultado o produto da operação $((\text{vet}[0] \text{ E } \text{vet}[1]) \text{ OU } \text{vet}[2]) \text{ E } \text{vet}[3]) \dots$ e assim por diante.

 4. Faça um programa que leia 30 valores do tipo inteiro e armazene-os em um vetor. A seguir, o programa deverá informar (1) todos os números pares que existem no vetor; (2) o menor e o maior valor existente no vetor; (3) quantos dos valores do vetor são maiores que a média desses valores.

-
5. Escreva um algoritmo que permita a leitura dos nomes de 10 pessoas e armaze os nomes lidos em um vetor. Após isto, o algoritmo deve permitir a leitura de mais 1 nome qualquer de pessoa e depois escrever a mensagem ACHEI, se o nome estiver entre os 10 nomes lidos anteriormente (guardados no vetor), ou NÃO ACHEI caso contrário.
-
6. Escreva um algoritmo que permita a leitura das notas de uma turma de 20 alunos. Calcular a média da turma e contar quantos alunos obtiveram nota acima desta média calculada. Escrever a média da turma e o resultado da contagem.
-
7. Ler um vetor Q de 20 posições (aceitar somente números positivos). Escrever a seguir o valor do maior (e menor) elemento de Q e a respectiva posição que ele ocupa no vetor.
-
8. Faça um algoritmo para ler um valor N qualquer (que será o tamanho dos vetores). Após, ler dois vetores A e B (de tamanho N cada um) e depois armazenar em um terceiro vetor Soma a soma dos elementos do vetor A com os do vetor B (respeitando as mesmas posições) e escrever o vetor Soma.
-
9. Faça um algoritmo para ler e armazenar em um vetor a temperatura média de todos os dias do ano. Calcular e escrever:
- Menor temperatura do ano
 - Maior temperatura do ano
 - Temperatura média anual
 - O número de dias no ano em que a temperatura foi inferior a média anual
-
10. Faça um algoritmo para ler 10 números e armazenar em um vetor. Após isto, o algoritmo deve ordenar os números no vetor em ordem crescente. Depois de ordenar os elementos do vetor em ordem crescente, deve ser lido mais um número qualquer e inserir esse novo número na posição correta, ou seja, mantendo a ordem crescente do vetor.
-
11. Faça um algoritmo para ler um vetor de 20 números. Após isto, deverá ser lido mais um número qualquer e verificar se esse número existe no vetor ou não. Se existir, o algoritmo deve gerar um novo vetor sem esse número. (Considere que não haverão números repetidos no vetor).
-
12. Faça um algoritmo para ler dois vetores V1 e V2 de 15 números cada. Calcular e escrever a quantidade de vezes que V1 e V2 possuem os mesmos números e nas mesmas posições (também, alterar para não ter essa última restrição).

13. Faça um programa que leia 2 vetores com 10 elementos cada. Considerando cada vetor como sendo um conjunto, crie um terceiro vetor, que seja a união dos dois primeiros, e um quarto, que seja a intersecção entre os dois primeiros.

14. Dado um vetor com números ordenados de forma não decrescente, faça uma função que imprime somente os números que não sejam repetidos.

15. Faça uma função que recebe dois vetores de inteiros, com qualquer número de elementos cada. Ela deve imprimir todos os valores presentes nos dois vetores. Ex: se $v1=\{19, 5, 2, 6\}$ e $v2=\{5, 0, 9, 4, 18, 56\}$ deverá ser impresso somente o valor 5.

16. Faça um programa que dado o vetor unidimensional [2; 4; 35; 50; 23; 17; 9; 12; 27; 5] retorne:

- maior valor
 - média dos valores
 - os valores dispostos em ordem crescente
 - sub conjunto de valores primos que está contido no vetor
-

17. Faça um programa que:

- leia 7 valores inteiros e os armazene em um vetor. Listar o vetor com as referidas posições de armazenamento de cada valor.
 - ofereça uma função de pesquisa onde dado um valor inteiro qualquer de entrada retornar a posição deste valor dentro do vetor, e caso este valor não esteja presente no vetor retornar -1.
 - ofereça uma função que troque os valores contido no vetor pela seguinte política: cada elemento i dentro do vetor será substituído pela soma de todos os $(i-1)$ elementos mais o elemento i . Por exemplo, dado um vetor [1; 2; 3; 4; 5] após a aplicação da função teríamos esse vetor preenchido com os seguintes valores [1;3; 6; 10; 15].
-

18. Escrever um programa para ler um vetor de 25 elementos do tipo inteiro e que, após os valores serem lidos, verifique se existem números repetidos dentro do vetor. Caso exista, deverão ser informados quais são estes números e quantas vezes eles foram repetidos.

19. Escreva um programa em C para ler um vetor de 10 elementos inteiros. Excluir o 1º elemento do vetor deslocando os elementos subsequentes de uma posição para o início. Imprimir o vetor após a retirada do primeiro elemento.

20. Escreva um programa em C para ler um vetor X de 10 elementos e um valor P(aceitar apenas valores entre 0 e 9) que representa a posição de um elemento dentro do vetor X. Imprimir o valor do elemento que ocupa a posição informada. Logo após excluir esse elemento do vetor fazendo com que os elementos subsequentes (se houverem) sejam deslocados de 1 posição para o início. Imprimir o vetor X após a exclusão ter sido executada.
-
21. Faça um programa que receba uma lista com nomes de alunos, as notas de cada aluno e a nota mínima para aprovação na disciplina. O aluno é considerado aprovando se a média de suas notas for maior ou igual a nota mínima para aprovação. O programa deve informar uma lista de alunos aprovados e outra de alunos reprovados.
-
22. Escreva um programa para ler n palavras. A seguir imprimir as palavras em ordem alfabética.
-
23. Escreva um programa para ler uma frase e contar o número de ocorrências de cada uma das 15 primeiras letras do alfabeto. Imprimir as contagens.
-
24. Escreva um programa para ler uma frase e uma letra. A seguir retirar da frase, todas as letras iguais à informada. Imprimir a frase modificada.
-
25. Escreva um programa para ler uma frase e contar o número de palavras existentes na frase. Considere palavra um conjunto qualquer de caracteres separados por um conjunto qualquer de espaços em branco.
-
26. Escreva um programa que leia n números inteiros no intervalo $[0,50]$ e os armazenem em um vetor estaticamente alocado com 100 posições. Preencha um segundo vetor, também alocado estaticamente, apenas com os números ímpares do primeiro vetor. Imprima os dois vetores, 10 elementos por linha.
-
27. Leia 10 números inteiros e armazene em um vetor v . Crie dois novos vetores $v1$ e $v2$. Copie os valores ímpares de v para $v1$, e os valores pares de v para $v2$. Note que cada um dos vetores $v1$ e $v2$ têm no máximo 10 elementos, mas nem todos os elementos são utilizados. No final escreva os elementos UTILIZADOS de $v1$ e $v2$.
-
28. Faça um programa para ler 10 números DIFERENTES a serem armazenados em um vetor. Os dados deverão ser armazenados no vetor na ordem que forem sendo lidos, sendo que caso o usuário digite um número que já foi digitado anteriormente, o programa deverá pedir para ele digitar outro número. Note que cada valor digitado

pelo usuário deve ser pesquisado no vetor, verificando se ele existe entre os números que já foram fornecidos. Exibir na tela o vetor final que foi digitado.

29. Faça um programa que leia dez conjuntos de dois valores, o primeiro representando o número do aluno e o segundo representando a sua altura em metros. Encontre o aluno mais baixo e o mais alto. Mostre o número do aluno mais baixo e do mais alto, juntamente com suas alturas.
-

30. Faça um programa que leia dois números a e b (positivos menores que 10000) e: Crie um vetor onde cada posição é um algarismo do número. A primeira posição é o algarismo menos significativo; Crie um vetor que seja a soma de a e b , mas faça-o usando apenas os vetores construídos anteriormente. Dica: some as posições correspondentes. Se a soma ultrapassar 10, subtraia 10 do resultado e some 1 à próxima posição.
-

31. Faça um programa que leia dois números n e m e: Crie e leia um vetor de inteiros de n posições; Crie e leia um vetor de inteiros de m posições; Crie e construa um vetor de inteiros que seja a interseção entre os dois vetores anteriores, ou seja, que contém apenas os números que estão em ambos os vetores. Crie e construa um quarto vetor de inteiros que seja a união entre os dois vetores anteriores lidos, ou seja, que contém os elementos dos dois vetores.
-

32. Faça um programa que receba o nome de n clientes e armazene-os em um vetor. Em um segundo vetor, armazene a quantidade de DVDs locados em 2009 por cada um dos clientes. Sabe-se que, para cada dez locações, o cliente tem direito a uma locação grátis. Faça um programa que mostre o nome de todos os clientes, com a quantidade de locações grátis a que ele tem direito.
-

33. Faça um programa que preencha três vetores com n posições cada um: o primeiro vetor, com os nomes dos produtos; o segundo vetor, com os códigos dos produtos; e o terceiro vetor, com os preços dos produtos. Mostre um relatório apenas com o nome, o código, o preço e o novo preço dos produtos que sofrerão aumento. Sabe-se que os produtos que sofrerão aumento são aqueles que possuem código par ou preço superior a R\$ 1.000,00. Sabe-se ainda que, para os produtos que satisfizerem às duas condições anteriores, código e preço, o aumento será de 20%; para aqueles que satisfizerem apenas a condição de código, o aumento será de 15%; e aqueles que satisfizerem apenas a condição de preço, o aumento será de 10%.
-

34. Faça um vetor de tamanho 50 preenchido com o seguinte valor: $(i + 5i)\%i$, sendo i a posição do elemento no vetor, em seguida imprima o vetor na tela.
-

35. Faça um programa que calcule o desvio padrão (STD) de um vetor v contendo n números, onde m a média do vetor.

$$STD = \sqrt{\frac{1}{n-1} \sum_{i=0}^{n-1} (v[i] - m)^2}$$

6 Processando a Informação: Cap. 6: Matrizes



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro [Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem](#), que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

6.1 Sumário

- Revisão do capítulo anterior
- Introdução
- Instanciando matrizes
- Acessando elementos de uma matriz
- Formas de percorrer uma matriz
- Aplicações usando matrizes
- Revisão deste capítulo
- Exercícios

6.2 Revisão do capítulo anterior (Vetores)

- Introdução > Vetores são estruturas para armazenar vários elementos de um mesmo tipo de dados em uma única variável.
- Trabalhando com vetores > Cada linguagem possui uma sintaxe própria para declarar e alocar vetores.
- Acessando elementos de um vetor > **ATENÇÃO** para não acessar uma posição do vetor não reservada/alocada, geralmente <0 e $\geq n$.
- Formas de percorrer um vetor > É possível varrer um vetor na forma *raster* e *anti-raster*, também usando diferentes passos, mas geralmente é $\text{passo}=1$.
- Modularização e vetores > Muito útil usar principalmente os módulos de `leiaVetor` e `escrevaVetor`, podendo ser reaproveitados em vários códigos.

- Tudo que foi visto no capítulo anterior de **Vetores** (ou estruturas **unidimensional** ou **1D**) se estende a estrutura de **Matrizes** (ou estruturas **bidimensional** ou **2D**)).

6.3 Introdução

- Existem situações em que é necessário estender a definição de vetor para mais de uma dimensão de dados.
- Por exemplo, uma forma muito utilizada de manipulação de dados é em tabelas.
- Como exemplo, para listar todos os alunos de uma turma e suas notas em uma disciplina:
 - As linhas da tabela podem armazenar a identificação dos alunos na primeira coluna.
 - Nas colunas seguintes, podem armazenar as notas da prova1, prova2, projeto e, numa última coluna, podem armazenar a nota final do aluno.
- Analogamente a um vetor, em uma matriz cada elemento possui apenas um dado.
- Além disso, na maioria das linguagens de programação, todos os elementos de uma matriz são de um mesmo tipo de dado.
- Um outro exemplo de matrizes muito usado, especialmente com a popularização dos dispositivos móveis como celulares e *tablets*, que comumente trazem câmeras digitais acopladas, ocorre no armazenamento e *Processamento Digital de Imagens*.
- Mas antes das câmeras digitais, já havia *scanners* e digitalizadores, e uma imagem pode ser representada por uma **matriz** em um computador.
- Veja o conteúdo no **QRCode** (imagem pode ser representada por uma matriz) abaixo usando um aplicativo leitor de QRCode, disponível para *Smartphones* (teste nesta imagem).
- O conteúdo do **QRCode** direciona para uma página *web* mostrando uma imagem colorida.
- As imagens coloridas podem ser armazenadas em uma estrutura de matriz **tri-dimensional**, onde cada dimensão armazena uma matriz para uma cor primária (RGB - *Red-Green-Blue* ou vermelho, verde e azul).



6.4 Instanciando Matrizes

- Nas linguagens MatLab e R, uma matriz é definida com elementos da posição (1,1) até a posição (L, C), onde L representa o número de linhas e C representa o número de colunas de uma matriz.
- Na maioria das linguagens de programação, no entanto, o índice começa no zero, sendo os elementos de uma matriz armazenados da posição (0,0) até (L-1,C-1).
- Nos exemplos a seguir, são apresentados alguns exemplos de instanciação de matrizes.

6.5 Acessando elementos de uma matriz

- Uma matriz está pronta para inserir elementos ou alterar seus dados após ser instanciada e alocada na memória, em todas as suas dimensões.
- Veja uma forma de visualizar uma matriz 2D na Figura abaixo.

Matriz m[3,2]

		Índice i
Índice j →	0 1	↓
	5 6	0
	7 8	1
	9 7	2

- Essa figura ilustra uma matriz com 3 linhas e 2 colunas.
- Para visualizar seus elementos, podemos usar os índices i e j,
 - com valores para as linhas $0 \leq i < 3$ e
 - para as colunas $0 \leq j < 2$.
- Analogamente ao vetor, mas com uma dimensão a mais, a matriz recebe valores para os seus elementos, conforme a seguinte estrutura em pseudocódigo:

Pseudocódigo:

Instanciar uma matriz m com 3 linhas e 2 colunas

m[0,0] = 5 # linha i=0

m[0,1] = 6

m[1,0] = 7 # linha i=1

m[1,1] = 8

m[2,0] = 9 # linha i=2

m[2,1] = 7

6.6 Formas de se percorrer uma matriz

- Analogamente ao vetor, uma matriz, após criada, possui tamanho fixo.
- Geralmente, para cada dimensão da matriz, é recomendado usar uma estrutura de repetição **para**, > com o objetivo de tornar o código mais compacto e genérico para matrizes de quaisquer dimensões.
- Além disso, é natural percorrer (ou varrer) a matriz
 - da linha $i=0$ até a linha $i<L$, onde L representa o número de linhas de uma matriz.
 - e da coluna $j=0$ até a coluna $j<C$, onde C representa o número de colunas de uma matriz.
- No exemplo a seguir em pseudocódigo, uma matriz m é criada com 6 elementos, sendo três linhas e 2 colunas, e os dois laços **para** inicializam todos os seus elementos com o valor 0.

Pseudocódigo:

Instanciar uma matriz m com 3 linhas e 2 colunas

inteiros $L=3$, $C=2$

Para cada i , de $i=0$; até $i<L$; passo $i=i+1$ faça

Para cada j , de $j=0$; até $j<C$; passo $j=j+1$ faça

$m[i,j] = 0$

- Existem várias formas de percorrer (ou varrer) uma matriz usando uma estrutura de repetição.
- Por exemplo, é possível percorrer uma matriz
 - do primeiro elemento $m[0,0]$ > (convencionando como canto superior esquerdo)
 - até o último elemento $m[L-1,C-1]$ > (convencionando como canto inferior direito da matriz),
 - linha por linha, ou coluna por coluna.
- Esse tipo de varredura é chamada **raster**.
- A varredura inversa é chamada **anti-raster**, do último elemento inferior direito até o primeiro elemento superior esquerdo.

6.7 Exemplo 01 - Ler/Escrever matriz

- Analogamente ao que foi feito no capítulo anterior sobre vetores, onde alocamos os vetores em tempo de execução através de métodos, é possível usar modularização para melhorar a organização, manutenção e reaproveitamento de código.
- Aqui é apresentado um método `leiaMatriz` e `escrevaMatriz` genéricos.
 - Para entrada de dados (`leiaMatriz`), ou seja, inserir valores nos elementos alocados na memória para uma matriz.
 - Além de saída de dados (`escrevaMatriz`), para escrever a matriz, linha por linha.

Pseudocódigo Exemplo 01: Considere um algoritmo para:

- Ler um inteiro L (linhas) representando o número de alunos.
- Ler um inteiro C representando o número de avaliações.
- Considere a primeira coluna como o RA do aluno, assim $C = C + 1$.
- Criar uma matriz m com dimensões LxC.
- Ler todos os elementos da matriz.
- Escrever todos os elementos da matriz, formando a saída linha por linha. Por exemplo, para uma matriz com 2 alunos e 3 avaliações, escreva:

LISTA DE ALUNOS vs Avaliações:

1234 4 3 9

3456 6 4 8

```
Método Real[][] leiaMatriz(inteiro L, inteiro C):
    Instanciar e alocar uma matriz m de Reais com L x C
    Para cada i, de i=0; até i<L; passo i=i+1 faça
        Para cada j, de j=0; até j<C; passo j=j+1 faça
            m[i,j] = leiaReal("Digite um número real:");
```

```
Método escrevaMatriz(Real m[][], inteiro L, inteiro C):
    Para cada i, de i=0; até i<L; passo i=i+1 faça
        Para cada j, de j=0; até j<C; passo j=j+1 faça
            escreva(" ", m[i,j]);
        escreva("\n"); // pula linha
```

```
// PROGRAMA PRINCIPAL
```

```
// ENTRADAS
```

```
inteiro L = leia("Digite o número de alunos:");
inteiro C = leia("Digite o número de avaliações:");
C = C + 1; // a primeira coluna é o RA
Instanciar uma matriz m com L linhas e C colunas
```

```
m = leiaMatriz(L, C)
```

```
// PROCESSAMENTO: ?
```

```
// SAÍDA
```

```
escrevaMatriz(m, L, C)
```

Casos para Teste Moodle+VPL Para o professor criar uma atividade VPL no Moodle para este Exemplo 01, basta incluir em **Casos para teste**, o seguinte texto (pode incluir mais casos):

```
case=caso1
input=2
3
1234
4
3
9
3456
```

6
4
8
output=
LISTA DE ALUNOS vs Avaliações:
1234 4 3 9
3456 6 4 8

```
[ ]: %%writefile cap6ex01.cpp
#include <iostream>
#include <iomanip>
#include <vector>
#include <string>
using namespace std;

vector<vector<int>> leiaMatriz(int L, int C) {
    vector<vector<int>> m;
    for (int i = 0; i < L; i++) {
        vector<int> v1;
        for (int j = 0; j < C; j++) {
            int aux;
            cin >> aux;
            v1.push_back(aux); // insere aux no fim da linha
        }
        m.push_back(v1); // insere v1 na próxima linha
    }
    return m;
}

void escrevaMatriz(vector<vector<int>> m) {
    for (int i = 0; i < m.size(); i++) {
        for (int j = 0; j < m[0].size(); j++) {
            cout << m[i][j] << "\t ";
        }
        cout << "\n";
    }
}

int main(void) {
    // ENTRADAS
    int L,C;
    cout << "Digite o numero de alunos: ";
    cin >> L;
    cout << "Digite o numero de avaliações: ";
    cin >> C;

    C = C + 1; // a primeira coluna é o RA do aluno
```



```

cout << "Digite os elementos da matriz";
vector<vector<int>> m;
m = leiaMatriz(L,C);

// PROCESSAMENTO ?
// SAÍDA DE DADOS
cout << "LISTA DE ALUNOS vs Avaliações:\n";
cout << "RA ";
for (int i = 0; i < C-1; i++) {
    cout << "\t" << (i+1);
}
cout << "\n";

escrevaMatriz(m);

return 0;
}

```

```

[ ]: %%shell
g++ cap6ex01.cpp -o output
./output

```

6.8 Exercícios

Ver notebook Colab nos arquivos `cap6.partX.lab.*.ipynb` ($X \in [2,3,4,5]$ e $*$ é a extensão da linguagem), utilizando alguma linguagem de programação de sua preferência, organizadas em subpastas contidas em "gen", na pasta do Google Drive [colabs](#).

6.9 Atividades no Moodle+VPL

Algumas atividades no Moodle+VPL pedem como entradas matrizes de inteiros (ou reais), **armazenados em várias linhas**. Exemplo de entrada a ser lida:

6.9.1 Entrada de Dados (cada linha contem um texto ou *string* com elementos da linha da matriz e vários espaços “”):

```

0 9 3 6 9 8 4 5 4
8 1 2 3 5 2 9 9 6
4 1 1 0 9 9 8 2 7
5 2 8 4 6 6 0 8 0
4 7 6 4 3 9 3 3 5
2 6 0 4 0 7 5 5 2
9 8 4 8 4 7 1 4 3

```

Para não ter que incluir várias entradas inteiras, a melhor solução é fazer um método de leitura, passando como argumento um texto (*string*) com várias linhas. O final de cada linha é definido por `\n`, e o final da matriz deve ser uma linha em branco com apenas `\n`. Esse método deve retornar a matriz.

6.10 Revisão deste capítulo de Matriz

- Introdução
- Instanciando matrizes
- Acessando elementos de uma matriz
- Formas de percorrer uma matriz
- Aplicações usando matrizes
- Exercícios
- Revisão deste capítulo de Matriz

6.11 Processando a Informação: Cap. 6: Matrizes - Prática 1



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro [Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem](#), que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

6.11.1 Exercícios

-
1. Criar uma matriz para armazenar as C notas de uma turma e calcular a média de cada aluno, considerando uma turma com L alunos.

-
2. Em complemento ao exercício anterior, criar também um vetor de String, onde para cada posição $0 \leq i < L$ seja armazenada a palavra "reprovado" se a nota for abaixo de 5, ou "aprovado", caso contrário.

-
3. Criar uma matriz para armazenar L linhas e C colunas. Calcular e exibir a soma dos elementos da diagonal principal e secundária da matriz.
-

4. Criar uma matriz para armazenar L linhas e C colunas. Calcular a soma dos elementos acima da diagonal da matriz.
-
5. Criar uma matriz $m1$ para armazenar L linhas e C colunas. Criar uma outra matriz $m2$ para armazenar $m1$ transposta, com C linhas e L colunas, sendo que a primeira linha de $m2$ contenha os elementos da primeira coluna de $m1$. Isso se repete para as demais linhas de $m2$ e colunas de $m1$.

6.12 Processando a Informação: Cap. 6: Matrizes - Prática 2



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro **Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem**, que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

6.12.1 Exercícios

1. Criar uma função/método para calcular e retornar o determinante de uma matriz 3×3 de valores reais recebida como parâmetro.
-
2. Criar um método que receba uma matriz qualquer de inteiros e imprima na tela o valor máximo e o valor mínimo encontrados (não retornando nada).
-
3. Criar um método que receba uma matriz de inteiros de qualquer dimensão e retorne um vetor contendo a somatória dos valores contidos nas colunas.
-

4. Considere:

- a) Criar um método que receba uma matriz $m1$ de inteiros positivos com L linhas e C colunas e retorne uma matriz $m2$, de mesma dimensão, onde em cada posição $[i, j]$ seja atribuído o cálculo dos máximos entre o elemento de $m1$ e seus oito vizinhos:

vizinhança		
$[i-1, j-1]$	$[i-1, j]$	$[i-1, j+1]$
$[i, j-1]$	$[i, j]$	$[i, j+1]$
$[i+1, j-1]$	$[i+1, j]$	$[i+1, j+1]$

- b) Generalize este código para os m vizinhos da $m1$ à esquerda e à direita e os n vizinhos acima e abaixo.

-
5. Criar um método que receba duas matrizes de valores reais e retorne a multiplicação das duas matrizes.

6.13 Processando a Informação: Cap. 6: Matrizes - Prática 3



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro **Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem**, que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

6.13.1 Exercícios

Fonte: [ref1](#); [ref2](#)

-
1. Uma matriz quadrada $N \times N$ lógica representa as posições minadas de um jogo. Quando uma posição possui o valor VERDADEIRO significa que há uma mina ali. Escreva um programa que informa se é possível percorrer o tabuleiro de um

lado ao outro em linha reta (atravessando uma linha inteira ou coluna inteira) ou diagonal sem passar por uma mina sequer.

-
2. Uma imagem em níveis de cinza pode ser representada por uma matriz. Leia uma imagem A de números inteiros. Leia também um limiar inteiro. Fazer um método para calcular e retornar uma imagem binária de saída B com as mesmas dimensões de A, considerando para cada pixel $A(i,j) > \text{limiar}$, $B(i,j)$ deve receber o valor 1, caso contrário recebe o valor 0. Imprimir as imagens de entrada e saída.

-
3. Leia uma matriz A de inteiros. Criar uma matriz B considerando que cada elemento de B é o resultado do elemento de A multiplicado pela média dos elementos da linha deste elemento. Arredondar cada elemento com o comando `round`.

-
4. Faça um programa para gerar automaticamente números entre 0 e 99 de uma cartela de bingo. Sabendo que cada cartela deverá conter 5 linhas de 5 números, gere estes dados de modo a não ter números repetidos dentro das cartelas. O programa deve exibir na tela a cartela gerada.

-
5. Leia uma matriz 5 x 10 que se refere respostas de 10 questões de múltipla escolha, referentes a 50 candidatos de um processo seletivo. Leia também um vetor de 10 posições contendo o gabarito de respostas que podem ser a, b, c, d ou e. Seu programa deverá comparar as respostas de cada candidato com o gabarito e emitir um vetor denominado resultado, contendo a pontuação correspondente a cada candidato. Imprimir também a lista de aprovados e em seguida a lista de reprovados, considerando média 5.

-
6. Leia uma matriz A de inteiros. Qual é o maior produto de quatro números adjacentes em qualquer direção (cima, baixo, esquerda, direita, ou nas diagonais) na matriz de 20x20 e em qual(is) coordenada(s) ocorreu(ram)? Ou seja, em cada posição $[i, j]$ de A calcular o máximo valor entre as multiplicações dos elementos abaixo:

vizinhança		
$[i-1, j-1]$	$[i-1, j]$	$[i-1, j+1]$
$[i, j-1]$	$[i, j]$	$[i, j+1]$
$[i+1, j-1]$	$[i+1, j]$	$[i+1, j+1]$

-
7. Uma matriz de caracteres 3x3 foi utilizada para armazenar uma partida de jogo da velha. Os caracteres 'O' e 'X' foram utilizados para armazenar a jogada de cada participante. Informe na tela se o vencedor foi o jogador 'O', o jogador 'X' ou se o resultado foi empate. IMPORTANTE: não serão informadas partidas com dois

vencedores, apenas partidas válidas e todas as 9 casas estarão preenchidas com ‘O’ ou ‘X’.

-
8. Faça um programa para determinar a próxima jogada em um Jogo da Velha. Assumir que o tabuleiro é representado por uma matriz de 3 x 3, onde cada posição representa uma das casas do tabuleiro. A matriz pode conter os seguintes valores -1, 0, 1 representando respectivamente uma casa contendo uma peça minha (-1), uma casa vazia do tabuleiro (0), e uma casa contendo uma peça do meu oponente (1).

6.14 Processando a Informação: Cap. 6: Matrizes - Prática 4



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro **Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem**, que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

6.14.1 Exercícios

EP5_1 - Média dos alunos

Ler uma matriz LINHA por LINHA:

Ler uma matriz considerando cada ELEMENTO da matriz uma entrada:

7 Processando a Informação: Cap. 7: Tipos Definidos Pelo Programador e Arquivos



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro **Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem**, que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

O conteúdo deste capítulo está em CONSTRUÇÃO e foi inspirado em: * Cap. 7: Conceitos de programação orientada a objetos do livro anterior * Notas de aula de professores da UFABC, em especial, dos professores Luiz Rozante e Wagner Botelho.

Este Capítulo 7 foi adaptado do livro texto para ser utilizado como material complementar da disciplina de Programação Estruturada (PE), especificamente para a linhagem C. Assim, precisa ser adaptado e complementado para outras linguagens de programação que aceitam ponteiros e alocação dinâmica de memória.

Os estudantes de PE podem rever a parte introdutória de Lógica de Programação nos capítulos anteriores, na versão original do livro. Por outro lado, os estudantes de cursos introdutórios podem ver os Capítulos 7 e 8 como tópicos avançados.

7.1 Sumário

- Revisão do capítulo anterior
- Introdução
- Paradigma Estruturado
- Paradigma Orientado a Objetos
- Tipos de dados
- Arquivos
- Revisão deste capítulo
- Exercícios

7.2 Revisão do capítulo anterior (Matriz)

- Introdução
- Instanciando matrizes
- Acessando elementos de uma matriz
- Formas de percorrer uma matriz
- Aplicações usando matrizes
- Exercícios

7.3 Introdução

- Este capítulo introduz alguns conceitos usados em:
 - Programação Estruturada,
 - Programação Orientada a Objetos (POO) e
 - Engenharia de Software (ES).
- Esses conceitos serão úteis em estudos futuros.
- Não é o propósito deste capítulo cobrir completamente estes temas, mas sim proporcionar um ponto de partida para o estudo avançados em programação.
- Além de introduzir processos para desenvolver códigos envolvendo equipes e utilizando princípios da Engenharia de Software.

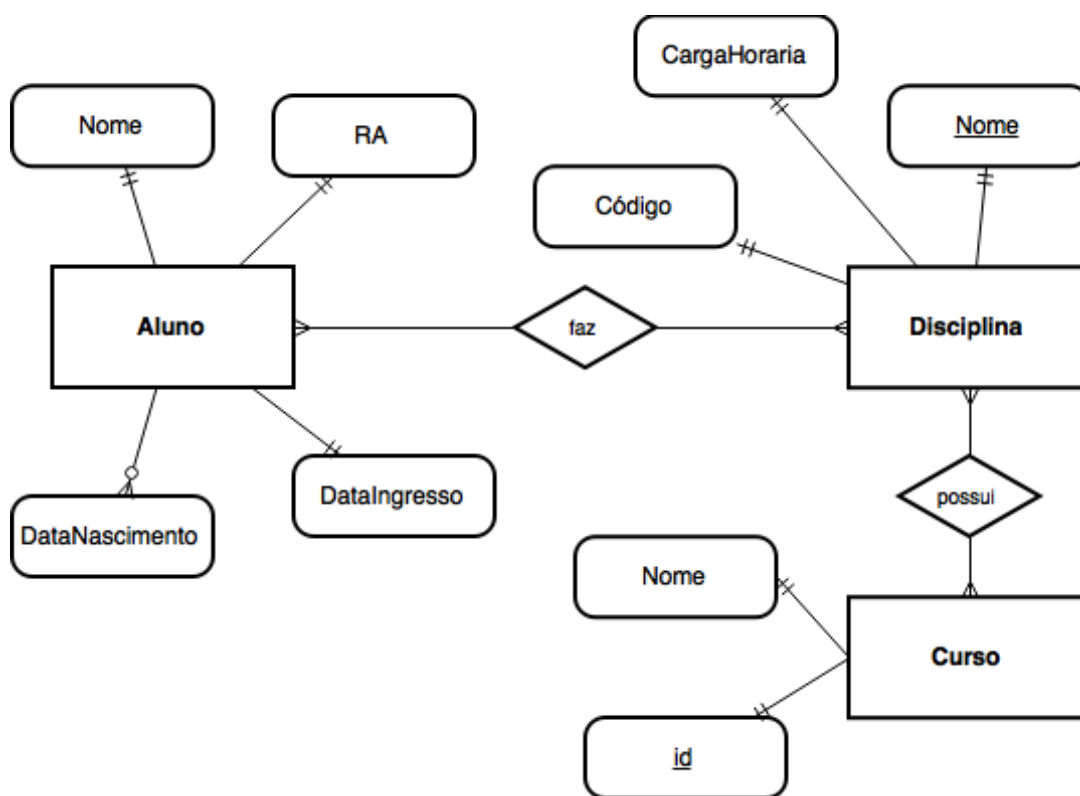
7.4 Paradigma Estruturado

- Uns dos primeiros estilos (ou paradigma) para estruturar um Software é chamado de **Programação Estruturada**.
- Neste paradigma estruturado, o programador define **Tabelas** (ou **Registros** ou também chamadas **Entidades**), onde se podem armazenar variáveis de vários tipos de dados,
 - diferentemente dos vetores e matrizes vistos nos capítulos anteriores, onde todos os dados devem ser de um mesmo tipo de dado (exceto as listas em Python).
- Por exemplo, é possível definir uma tabela para armazenar as informações de um aluno num contexto de um sistema acadêmico, chamada **Aluno**.
- Esta tabela **Aluno**, na verdade, pode ser considera um novo tipo de dados e é possível, por exemplo, “instanciar” uma variável (ou registro), como *Julia* do tipo **Aluno**.
- Como atributos da tabela **Aluno**, é possível ter *nome*, *matrícula*, *data de nascimento*, *ano de ingresso*, etc.
- Observe que na tabela **Aluno** é importante também ter informação de curso e de disciplinas já cursadas.
- Estas informações podem ser “instâncias” de outras tabelas, como **Curso** e **Disciplina**, com seus respectivos atributos apropriados.
- Em Banco de Dados estas “instâncias” são possíveis através de um atributo representando a chave (estrangeira) de outra tabela.

- Além disso, cada tabela possui um atributo (chamado chave primária) que identifica o registro, por exemplo, Julia, que pode estar armazenada num registro de número 33.
- Resumindo, as **estrutura** definidas pelo programador podem armazenar em tempo de execução as **tabelas** definidas em Bancos de Dados (com informações armazenadas em disco).

7.5 Diagrama Entidade Relacionamento

- Para poder visualizar melhor esta relação entre as tabelas **Aluno**, **Curso** e **Disciplina**, existe um modelo apropriado, chamado **Diagrama Entidade Relacionamento (DER)**, como apresentado na figura abaixo.
- Observe o relacionamento “**Aluno** faz **Disciplina(s)**”.
- Se for considerar um contexto onde um aluno está cursando uma disciplina, existe a necessidade de incluir uma nova tabela, chamada, por exemplo, **Turma**.
- Assim, “**Turma** possui **Aluno(s)**” e “**Disciplina** possui **Turma(s)**”.

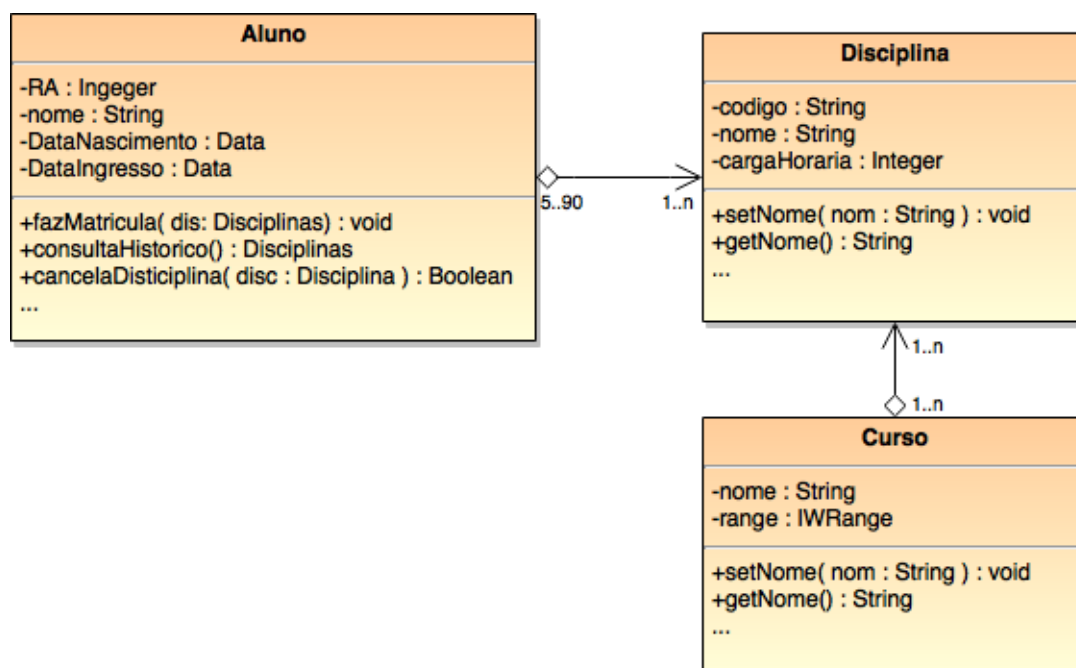


- Desse modo, para um sistema acadêmico completo, é necessário criar várias tabelas e seus relacionamentos.
- Todos esses dados das tabelas devem ser lidos (digitados) uma vez e armazenados em disco.
- Senão, toda vez que esse sistema acadêmico for executado, todos os dados deverão ser lidos novamente.

- Existem várias formas de guardar os dados de variáveis em disco:
 - arquivo texto,
 - arquivo binário ou
 - tabelas em um Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados (SGBD), como Oracle, JDBC, SQL, PostgreSQL, etc.
- Nas disciplinas de Banco de Dados, o aluno aprende como criar essas tabelas em um SGBD e também como usá-las dentro de uma linguagem de programação.
- Essa forma de organizar vários tipos de dados em tabelas chama-se **encapsulamento de dados**.
- O grande desafio dos programadores e analistas de sistemas é definir corretamente essas tabelas e os seus relacionamentos. Os sistemas bem modelados são mais fáceis de realizar manutenções.
- Além disso, os programadores devem criar estruturas, funções e procedimentos de forma bem organizada, por exemplo, usando vários arquivos organizados em pastas.
- O paradigma estruturado não facilita completamente esta organização. Isso já não ocorre no paradigma orientado a objetos, resumido a seguir.

7.6 Paradigma Orientado a Objetos

- Na programação estruturada não existe uma forma eficiente de organizar (encapsular) as funções específicas de uma tabela, como ocorre no encapsulamento dos dados, visto na programação estruturada.
- Assim, surgiu a necessidade de criar um novo paradigma de programação, que é a **Programação Orientada a Objetos (POO)**, onde, além de encapsular os dados, é possível encapsular as funções ou métodos que os processam.
- Na POO, tabela passou a se chamar **Classe**, e um registro de uma tabela passou a ser chamado de **instância** de uma classe, também chamado de **objeto**.
- Como no exemplo anterior, para o sistema acadêmico, é possível criar a classe **Aluno** (que é um novo tipo de dados) e com ela instanciar uma variável *Julia* da classe **Aluno**.



O restante deste capítulo é complementar ao livro **Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem**, apresentando conceitos e exemplos de Programação Estruturada.

7.7 Tipos de dados

7.7.1 Exemplo 01 - Criar um registro de Aluno

Exemplo para criar a `struct TAluno` contendo 4 atributos.

7.7.2 Exemplo 02 - Criar um registro de Aluno, com scanf

Exemplo para criar a `struct TAluno` contendo 4 atributos lidos do teclado com `scanf`.

7.7.3 Exemplo 03 - Criar um registro de Aluno, com typedef

Exemplo para criar a `struct TAluno` contendo 4 atributos lidos do teclado, renomeando com `typedef` para `Aluno`.

7.7.4 Exemplo 04 - Criar um registro de Aluno, com typedef, opção 2

Exemplo para criar a `struct Aluno` de forma simplificada, contendo 4 atributos.

7.7.5 Exemplo 05 - Criar dois registros

Exemplo para criar a `struct Cliente` contendo 3 atributos, sendo um deles uma outra estrutura `Endereco`.

7.7.6 Exemplo 06 - Criar dois registros usando biblioteca

Exemplo para criar a `struct` **Cliente** contendo 3 atributos, sendo um deles uma outra estrutura **Endereco**, organizados em uma biblioteca.

7.7.7 Exemplo 07 - Criar Arquivo

Exemplo para criar um arquivo texto.

7.7.8 Exemplo 08 - Ler arquivo

Exemplo para ler um arquivo texto.

7.7.9 Exemplo 09 - Criar dois registros usando biblioteca, lendo arquivo

Exemplo para criar a `struct` **Cliente** contendo 3 atributos, sendo um deles uma outra estrutura **Endereco**, organizados em uma biblioteca.

Destacando que os dados serão lidos do arquivo CSV abaixo:

```
[ ]: %%writefile dados.csv
Maria Souza, 19, Avenida Paulista, 1000
Pedro Silva, 18, Avenida Rebouças, 2500
```

7.8 Exercícios

Para visualizar o *notebook* Colab no arquivo `cap7.part2.lab.*.ipynb` ($X \in [2, 3, 4, \dots]$ e $*$ é a extensão da linguagem), você pode utilizar a linguagem de programação de sua preferência e organizar os *notebooks* nas subpastas contidas na pasta “**gen**” dentro da pasta do Google Drive “colabs”, acessível através deste [link](#).

7.9 Revisão deste capítulo

- Introdução
- Paradigma Estruturado
- Paradigma Orientado a Objetos
- Tipos de dados
- Arquivos
- Exercícios
- Revisão deste capítulo de Vetores

8 Processando a Informação: Cap. 8: Ponteiros, Listas, Filas e Pilhas



Este caderno (*Notebook*) é uma parte complementar *online* do livro **Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem**, que deve ser consultado em caso de dúvidas sobre os temas apresentados.

Este conteúdo pode ser copiado e alterado livremente, sendo inspirado por este livro.

O conteúdo deste capítulo está em CONSTRUÇÃO e foi inspirado em: * Notas do prof. Paulo Feofiloff: [1]; [2]; [3]; [4]. * Notas de aula de professores da UFABC, em especial, dos professores Luiz Rozante e Wagner Botelho. * Para mais detalhes de tipos de alocação de memória, ver [ref].

Este Capítulo 8 foi adaptado do livro texto para ser utilizado como material complementar da disciplina de Programação Estruturada (PE), especificamente para a linhagem C. Assim, precisa ser adaptado e complementado para outras linguagens de programação que aceitam ponteiros e alocação dinâmica de memória.

Os estudantes de PE podem rever a parte introdutória de Lógica de Programação nos capítulos anteriores. Por outro lado, os estudantes de cursos introdutórios podem ver os Capítulos 7 e 8 como tópicos avançados.

8.1 Sumário

- Revisão do capítulo anterior
- Introdução
- Alocação estática
- Alocação dinâmica
- Alocação dinâmica para *array* multidimensional
- Tipo Abstrato de Dados (TAD) Lista
- Tipo Abstrato de Dados (TAD) Fila
- Tipo Abstrato de Dados (TAD) Pilha
- Revisão deste capítulo

- Exercícios

8.2 Revisão do capítulo anterior (Struct)

- Introdução
- Paradigma Estruturado
- Paradigma Orientado a Objetos
- Tipos de dados
- Arquivos
- Revisão deste capítulo
- Exercícios

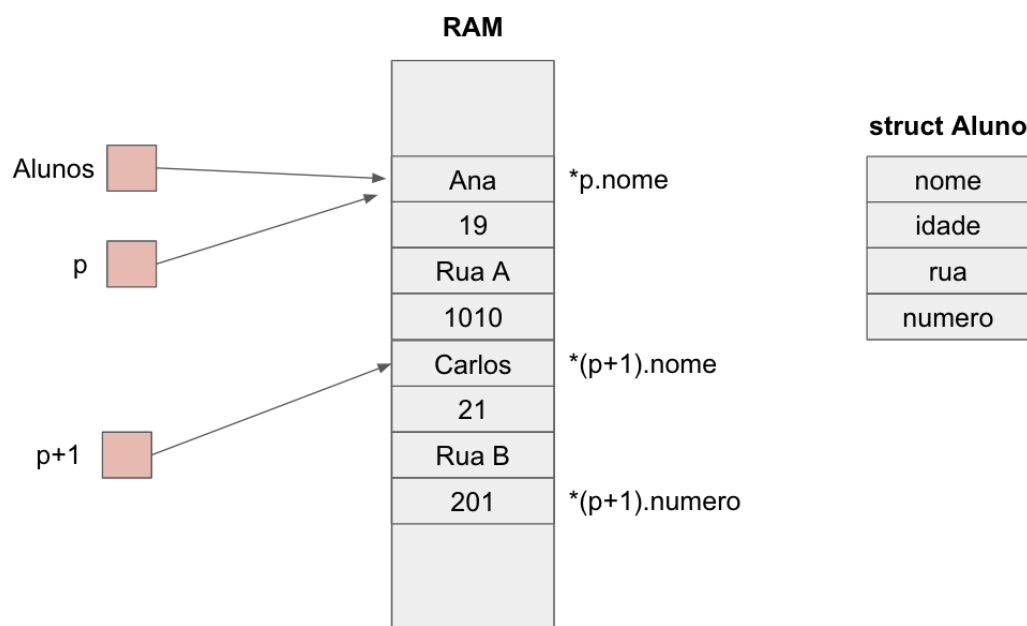
8.3 Introdução

- *Ponteiros* são variáveis especiais que recebem valores referentes à *endereços* da memória principal do computador (RAM - *Random Access Memory*).
- Ao ligar um computador, o sistema operacional é carregado da memória secundária para a RAM.
- Quando criamos um programa em alguma linguagem de programação e executamos, esse programa também é carregado na RAM.
- Uma variável `x=10` criada nesse programa também será endereçada na RAM, por exemplo, no endereço `FF10AF` (em hexadecimal).
- Algumas linguagens de programação aceitam também essas variáveis especiais do tipo *ponteiros*. Por exemplo, em C podemos criar `int *p=FF10AF`.
- Em geral, não precisamos saber qual é o endereço de memória de uma variável, mas é importante saber associar a um ponteiro. Por exemplo, a seguir é criada uma variável inteira `x=10` e em seguida um ponteiro `p` é associado a `x`, incluindo um prefixo `&`, para pegar o endereço de memória de `x` e associar a `p`, com `p = &x`. Para alterar o conteúdo de `p` (o mesmo de `x`), basta incluir o prefixo `*`, ou seja, `*p = 15`. Ver também a figura a seguir para melhor visualizar operações com ponteiros.

```
int x = 10;
int *p;      // cria um ponteiro para um inteiro
p = &x;      // faz p apontar para o endereço de x
*p = 15;     // altera o conteúdo de p (e também de x)
printf("x=%d *p=%d", x, *p);
```

8.4 Alocação estática

- A *alocação estática* ocorre em *tempo de compilação* a depender a linguagem de programação escolhida. Por exemplo, no exemplo a seguir, o vetor `v` é criado contendo 3 elementos inteiros. Não é possível incluir um quarto elemento nesse vetor quando executamos o programa (ou seja, em *tempo de execução*).
- Ao criar vetores ou matrizes, estamos criando ponteiros para o primeiro elemento dessas estruturas. Por exemplo,



8.5 Alocação dinâmica

- A alocação dinâmica ocorre quando não sabemos o tamanho de um *array* em tempo de compilação, sendo necessário alocar em tempo de execução.
- Até agora utilizamos alocação estática para definir o tamanho de um *array*. Por exemplo, para criar um *array* de alunos da UFABC, podemos criar um *array* “muito grande”, por exemplo, contendo 100000 alunos.
- Nesse caso, temos dois problemas, se um dia tivermos mais que 100000 alunos, esse *array* não vai suportar.
- O outro problema é que em geral estamos desperdiçando memória RAM com as posição do *array* não utilizadas.
- Para resolver isso, utilizamos *alocação dinâmica*, inserindo ou retirando elementos do *array* conforme a demanda.
- Na linguagem C existem os seguintes comandos da biblioteca `stdlib.h`:

– malloc

- * sintaxe para *array* de inteiros: `int * p = (int *) malloc(TAMANHO * sizeof(int))`
- * comando utilizado para alocar um *array* de TAMANHO de inteiros.
- * O ponteiro `p` aponta para o primeiro elemento do *array*.
- * É possível definir um *array* para qualquer tipo de dado, não apenas para `int`, inclusive para `struct`.
- * Se `p = NULL` então não existe memória suficiente para a alocação.

– calloc

- * sintaxe para *array* de inteiros: `int * p = (int *) calloc(TAMANHO, sizeof(int))`

- * análogo ao `malloc`, porém:
 - o `calloc` possui dois argumentos;
 - inicializa todos os elementos com zeros;
 - logo, um pouco mais lento.
- `realloc`
 - * sintaxe para *array* de inteiros: `p = (int *) realloc(p, TAMANHO * sizeof(int))`
 - * realoca um *array*
- `free`
 - * sempre que alocamos memória dinamicamente devemos liberar a memória no final, com o comando `free(p)`.
 - * se isso não for feito, a memória será liberada somente quando o computador for desligado ou a aplicação encerrada (se o sistema operacional não tiver algum recurso de “coleta de lixo”).

8.5.1 Exemplo de alocação estática

```
void main(){
    int TAMANHO = 0;
    scanf("%i", &TAMANHO);
    int v[TAMANHO]; // NÃO PODE ALTER O TAMANHO DE v APÓS CRIADO!!!
    // free(v); // LOGO, NÃO PODE USAR free!!!
}
```

Tamanho de um *array*

```
int main() {
    int v[5] = { 3,4,5,6,7 };

    printf("sizeof(v)=%ld\n", sizeof(v));
    printf("sizeof(int)=%ld\n", sizeof(int));
    printf("tamanho=%li\n", (int) sizeof(v) / sizeof(int));
    return 0;
}
```

Retorna tamanho CORRETO:

```
sizeof(v)=20
sizeof(int)=4
tamanho=5
```

Porém, aqui não retorna o esperado

```
void funcao(int* v) {
    printf("sizeof(v)=%ld\n", sizeof(v));
    printf("sizeof(int)=%ld\n", sizeof(int));
    printf("tamanho=%li\n", (int)sizeof(v) / sizeof(int));
}

int main() {
    int v[5] = { 3,4,5,6,7 };
    funcao(v);
}
```

```
    return 0;
}
```

Retorna tamanho INCORRETO:

```
sizeof(v)=8
sizeof(int)=4
tamanho=2
```

8.5.2 Exemplo de alocação dinâmica

```
void main(){
    int TAMANHO = 0;
    scanf("%i", &TAMANHO);
    int *v = (int *) malloc( TAMANHO * sizeof(int) );
    free(v); // LIBERAR A MEMÓRIA - S E M P R E !!!!
}
```

Não é possível retornar o tamanho de um *array* alocado dinamicamente

```
int main() {
    int* p = (int*)malloc(5 * sizeof(int));

    printf("sizeof(p)=%li\n", sizeof(p));
    printf("sizeof(int)=%li\n", sizeof(int));
    printf("tamanho=%li\n", (int) sizeof(p) / sizeof(int));
    return 0;
}
```

Retorna tamanho INCORRETO:

```
sizeof(p)=8
sizeof(int)=4
tamanho=2
```

8.6 Alocação dinâmica para *array* multidimensional

- É possível usar um *array* unidimensional para tratar matriz multidimensional. Por exemplo, para uma matriz de L linha e C colunas de inteiros, temos:

```
int * m = (int *) malloc( L*C*sizeof(int) );
for (int i=0; i < L; i++)
    for (int j=0; j < C; j++)
        scanf("%d", m + i*C + j); // m+i*C+j = &m[i*C+j]

// ou simplesmente
for (int i=0; i < L*C; i++)
    scanf("%d", m + i); // linha=i/C e coluna=i%C
```

- Para utilizarmos matrizes com alocação dinâmica é interessante trabalharmos com *ponteiro para ponteiro*:
 - primeiro alocamos memória para as linhas (L) da matriz:

```

    * int **m = (int**) malloc( L * sizeof(int *) );
    - em seguida alocamos memória para cada linha da matriz (colunas C):
    for (int i=0; i < L; i++)
        m[i] = (int*) malloc( C * sizeof(int *) ); // m[i] = *(m+i)
    - para popular a matriz - opção 1:
    for (int i=0; i < L; i++)
        for (int j=0; j < C; j++)
            scanf("%d", &m[i][j]); // &m[i][j] = m + i*C + j
    - para popular a matriz - opção 2:
    for (int i=0; i < L*C; i++)
        scanf("%d", m+i); // m+i = &m[i/C][i%C]
    - não esquecer de LIBERAR A MEMÓRIA:
        * primeiro o conteúdo de cada linha:
        for (int i=0; i < L; i++)
            free(m[i]); // m[i] = *(m+i)
        * depois toda a matriz:
        free(m);

```

- Quais as vantagens de usar matriz como **ponteiro de ponteiro**?

8.7 Exemplo 01 - Ler/Escrever matriz com métodos (cap.6 - Matriz)

- Analogamente ao que foi feito no capítulo sobre vetores, onde alocamos os vetores em tempo de execução através de métodos, é possível usar modularização para melhorar a organização, manutenção e reaproveitamento de código.
- Aqui é apresentado um método `leiaMatriz` e `escrevaMatriz` genéricos
- Para entrada de dados, ou seja, inserir valores nos elementos alocados na memória para uma matriz.
- Além de saída de dados, para escrever a matriz, linha por linha.

Pseudocódigo Exemplo 01: Considere um algoritmo para: * Ler um inteiro *L* (linhas) representando o número de alunos, * Ler um inteiro *C* representando o número de avaliações. * Considere a primeira coluna o RA do aluno, assim *C=C+1*. * Criar uma matriz *m* com dimensões *LxC*. * Ler todos os elementos da matriz. * Escrever todos os elementos da matriz, formando a saída, linha por linha, por exemplo, para uma matriz com 2 alunos e 3 avaliações, escreva:

LISTA DE ALUNOS vs Avaliações:

1234 4 3 9

3456 6 4 8

```

Função inteiro m[][] leiaMatriz(inteiro L, inteiro C):
    Instanciar e alocar uma matriz m de Reais com L x C
    Para cada i, de i=0; até i<L; passo i=i+1 faça
        Para cada j, de j=0; até j<C; passo j=j+1 faça
            m[i,j] = leia("Digite um número inteiro:");

```

```

Função escrevaMatriz(inteiro m[][], inteiro L, inteiro C):
    Instanciar e alocar uma matriz m de Reais com L x C
    Para cada i, de i=0; até i<L; passo i=i+1 faça
        Para cada j, de j=0; até j<C; passo j=j+1 faça
            escreva(" ", m[i,j]);
        escreva("\n"); // pula linha

// PROGRAMA PRINCIPAL
// ENTRADAS
inteiro L = leia("Digite o numero de alunos:")
inteiro C = leia("Digite o numero de avaliações:")
C = C + 1 // a primeira coluna é o RA
Instanciar uma matriz m com L linhas e C colunas

m = leiaMatriz(L,C)
// PROCESSAMENTO: ?

// SAÍDA
escrevaMatriz(m)

```

Casos para Teste Moodle+VPL Para o professor criar uma atividade VPL no Moodle para este Exemplo 01, basta incluir em **Casos para teste**, o seguinte texto (pode incluir mais casos):

```

case=caso1
input=2
3
1234
4
3
9
3456
6
4
8
output=
LISTA DE ALUNOS vs Avaliações:
1234 4 3 9
3456 6 4 8

```

8.8 Tipo Abstrato de Dado (TAD) Lista

Quando criamos uma estrutura de dados e um conjunto de métodos para manipular essa estrutura, podemos dizer que estamos criando um **Tipo Abstrato de Dados (TAD)** (ou também chamado **Tipo de Dado Abstrato**). Esse conceito é também utilizado em Programação Orientada a Objetos, encapsutando também os métodos na estrutura. A seguir apresentamos dois TADs: **TAD Lista Estática** e **TAD Lista Encadeada**.

8.8.1 TAD Lista Estática

Ao manipular listas estáticas, em algumas situações (por exemplo, não altera muito o tamanho máximo `MAX_LISTA`), é interessante se definir uma estrutura de dados como segue:

```
#define MAX_LISTA 6
typedef struct {
    int tamanho;
    int conteudos[MAX_LISTA];
} Lista0; // AQUI Lista estática é Lista0 e lista0
```

Além dessa estrutura, muitos métodos podem ser úteis para a sua manipulação. Por exemplo:

```
Lista0* lista0_cria(void);
void lista0_free(Lista0* lista);
int lista0_tamanho(Lista0* lista);
int lista0_cheia(Lista0* lista);
int lista0_insere(Lista0* lista, int conteudo); // insere no final
void lista0_imprime(Lista0* lista);
int lista0_insere_inicio(Lista0* lista, int conteudo);
int lista0_busca(Lista0* lista, int conteudo); // indice 1a ocorrencia
int lista0_remove(Lista0* lista); // remove no final
int lista0_remove_inicio(Lista0* lista);
int lista0_troca(Lista0* lista, int i, int j);
int lista0_remove_conteudo(Lista0* lista, int conteudo); // remove 1o conteudo
```

Esses métodos estão implementados e disponíveis no arquivo `myLista.c`, no GitHub, juntamente com o seu uso no programa `cap8.part1ex03.c`: <https://github.com/fzampirolli/codigosPE/tree/master/cap8>

Como esses métodos são aplicações dos conceitos já abordados anteriormente (capítulos 5-vetor, 6-matriz e 7-struct), vamos focar o restante deste capítulo em **Listas Encadeadas**.

8.8.2 TAD Lista Encadeada (ou dinâmica)

Uma vantagem de trabalhar com **Lista Encadeada**, em comparação com as listas estáticas, é que os elementos da lista são inseridos/removidos em tempo de execução.

Com isso, a princípio não precisamos definir um tamanho da lista (número de elementos), muito menos o tamanho máximo, necessários em listas estáticas.

Cada elemento de uma lista pode ser definido contendo um conteúdo (por exemplo, do tipo inteiro) e um ponteiro para o próximo elemento da lista, como segue:

```
typedef struct TCelula Celula;
struct TCelula {
    int conteudo;
    Celula* prox;
};
```

Uma célula `c` pode ser declarada e manipulada assim:

```
Celula c;  
c.conteudo = 10;  
c.prox = NULL;
```

Um ponteiro p para uma célula pode ser definido e manipulado assim:

```
Celula *p = (Celula*)malloc(sizeof(Celula));  
*p->conteudo = 10;  
*p->pro = NULL;
```

Uma lista encadeada é um conjunto de células interligadas e pode ser acessada pelo endereço da primeira célula da lista.

Existem várias formas de criar uma lista e de implementar métodos para manipular listas encadeadas.

Por exemplo, utilizando ponteiro para ponteiro, lista com “cabeça” e simplesmente, criando um ponteiro para o início da lista, ver figura a seguir.

Ponteiro para ponteiro

```
typedef Celula *Lista; // lista é ponteiro para ponteiro  
Lista **lista = (Lista *) malloc(sizeof(Lista));  
*lista = NULL; // lista vazia
```

Incluir um primeiro elemento da lista:

```
Celula* no = (Celula*)malloc(sizeof(Celula));  
no->conteudo = conteudo;  
no->prox = *lista;  
*lista = no;
```

Cabeça

```
Celula* cabeca = (Celula*)malloc(sizeof(Celula));  
cabeca->prox = NULL; // lista vazia
```

Incluir um primeiro elemento da lista:

```
Celula* no = (Celula*)malloc(sizeof(Celula));  
no->conteudo = conteudo;  
no->prox = NULL;  
cabeca->prox = no;
```

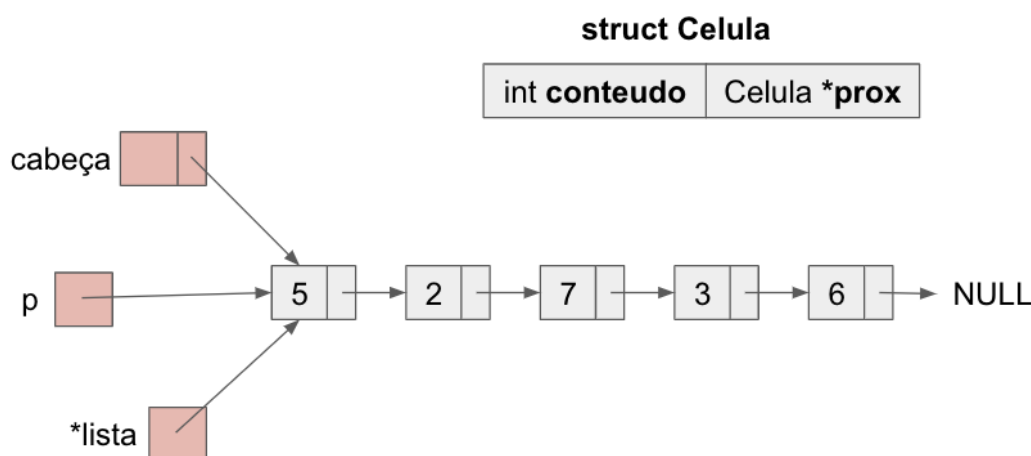
Ponteiro

```
Celula* p = NULL ; // lista vazia
```

Incluir um primeiro elemento da lista:

```
Celula* no = (Celula*)malloc(sizeof(Celula));  
no->conteudo = conteudo;  
no->prox = NULL;  
p = no;
```

Para simplificar alguns métodos, vamos apresentar a seguir algumas implementações para manipular lista com cabeça (o primeiro elemento, a cabeça, tem o campo `prox` apontando para o primeiro elemento da lista):



8.8.3 Exemplo 03 - Criar e manipular lista encadeada

DESAFIO: Desenhar o passo-a-passo de cada método no programa anterior, como feito da figura acima.

8.9 Tipo Abstrato de Dado (TAD) Fila

[Ref. [Notas do prof. Paulo Feofiloff](#)]

Semelhante ao TAD Lista, é possível criar **TAD Fila**, tendo que gerenciar o primeiro (P) e o último (U) elementos dessa estrutura. Ou seja, filas são casos particulares de listas. No caso de **Fila Estática**, também é necessário gerenciar o tamanho (N) da fila.

Observe então que TAD Fila não permite inserir/remover elementos do meio da estrutura, como ocorrem em TAD Lista.

Semelhante a uma fila (honesta ou sem prioridades) de caixa de banco/supermercado, o primeiro a entrar deverá ser também o primeiro a sair (*FIFO = First-In-First-Out*).

Para facilitar, é possível criar variáveis globais para gerenciar esses elementos (P, U e N), ou também, criar uma outra estrutura de dados contendo essas informações, a gosto do desenvolvedor.

8.9.1 TAD Fila Estática

Ao manipular dados, em algumas situações (por exemplo, quando não altera muito o tamanho máximo MAX), é interessante se definir uma estrutura de dados estática, como segue:

```

#define MAX 6
typedef struct {
    int tamanho;

```

```

    int inicio;
    int final;
    int conteudos[MAX];
} Fila0; // AQUI Fila Estática é Fila0 e fila0

```

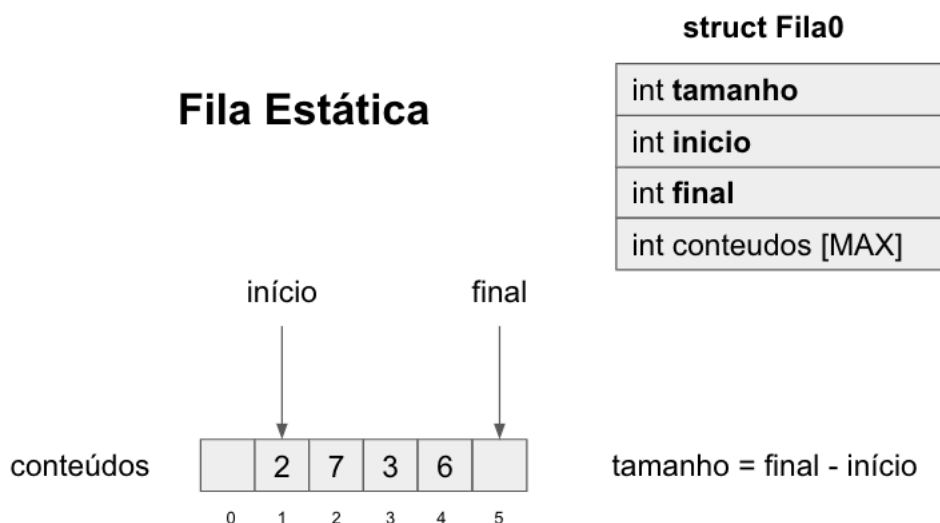
Além dessa estrutura, muitos métodos podem ser úteis para a sua manipulação. Por exemplo:

```

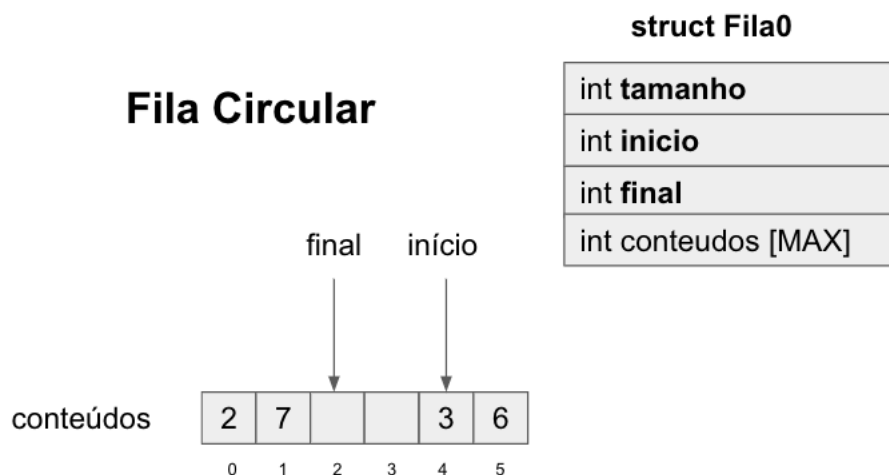
Fila0* fila0_cria(void);
void fila0_free(Fila0* fila);
int fila0_tamanho(Fila0* fila);
int fila0_cheia(Fila0* fila);
void fila0_imprime(Fila0* fila);
int fila0_insere(Fila0* fila, int conteudo); // insere no final
int fila0_remove(Fila0* fila); // remove no inicio

```

Esses métodos estão implementados e disponíveis no arquivo `myFila.c`, no GitHub, juntamente com o seu uso no programa `cap8.part1ex06.c`: <https://github.com/fzampirolli/codigosPE/tree/master/cap8>



Observe que o `tamanho` da fila é facilmente calculado, não sendo essencial para a `struct`. Observe também que na Fila Estática, onde só é possível inserir no final (e remover no início), fica rapidamente cheia (vazia), mas com várias posições do vetor sem conter elementos da fila. Uma solução é manipular uma fila circular, como ilustrado na figura a seguir. Outra solução é ir dobrando o tamanho da fila com o comando `realloc` para `2*MAX`, `4*MAX`, ...



8.9.2 TAD Fila Encadeada

Uma vantagem de trabalhar com **Fila Encadeada**, em comparação com as filas estáticas, é que os elementos da fila são inseridos/removidos em tempo de execução.

Com isso, a princípio não precisamos definir um tamanho da fila (número de elementos), muito menos o tamanho máximo, necessários em filas estáticas.

Cada elemento de uma fila pode ser definido contendo um conteúdo (por exemplo, do tipo inteiro) e um ponteiro para o próximo elemento da fila, idêntico ao utilizado em listas, como segue:

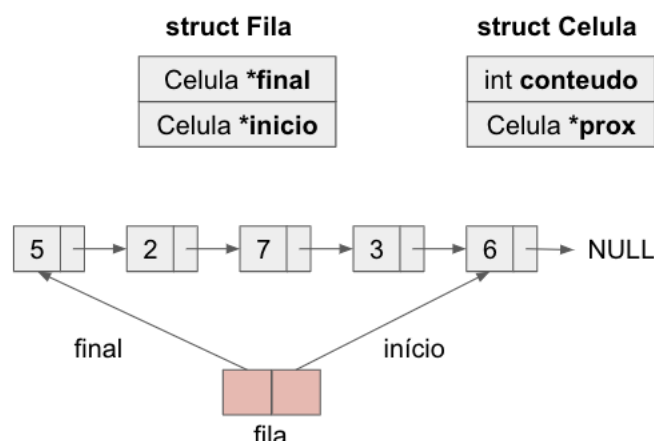
```
typedef struct TCelula Celula;
struct TCelula {
    int conteudo;
    Celula* prox;
};
```

Um ponteiro *p* para uma célula pode ser definido e manipulado assim:

```
Celula *p = (Celula*)malloc(sizeof(Celula));
*p->conteudo = 10;
*p->pro = NULL;
```

Uma fila encadeada é um conjunto de células interligadas e pode ser acessada pelo endereço da primeira célula da fila **final**. Lembrando que se insere no final e se remove no início da fila. Assim, é necessário um outro endereço para o **início** da fila. Podemos encapsular esses ponteiros em uma nova **struct**, ver figura a seguir.

```
typedef struct Tfila Fila;
struct Tfila {
    Celula* inicio;
    Celula* final;
};
```



8.9.3 Exemplo 04 - Criar e manipular fila encadeada

DESAFIO: Desenhar o passo-a-passo de cada método no programa anterior, como feito da figura acima.

8.10 Tipo Abstrato de Dado (TAD) Pilha

[Ref. [Notas do prof. Paulo Feofiloff](#)]

Semelhante ao TAD Lista, é possível criar **TAD Pilha**, tendo que gerenciar somente o último elemento dessa estrutura (T=Topo da pilha), inserindo ou removendo. Ou seja, pilhas são casos particulares de listas. No caso de **Pilha Estática**, também é necessário gerenciar o tamanho (N) da pilha.

Observe então que TAD Pilha não permite inserir/remover elementos do meio da estrutura, como ocorrem em TAD Lista.

Semelhante a uma pilha de pratos, o primeiro a entrar deverá ser o último a sair (*LIFO = Last-In-First-Out*).

Para facilitar, é possível criar variáveis globais para gerenciar esses elementos (T e N), ou também, criar uma outra estrutura de dados contendo essas informações, a gosto do desenvolvedor.

8.10.1 TAD Pilha Estática

Ao manipular dados, em algumas situações (por exemplo, quando não altera muito o tamanho máximo MAX), é interessante se definir uma estrutura de dados estática, como segue:

```
#define MAX 6
typedef struct {
    int tamanho; // topo da pilha
    int conteudos[MAX];
} Pilha0; // AQUI pilha Estática é Pilha0 e pilha0
```

Além dessa estrutura, muitos métodos podem ser úteis para a sua manipulação. Por exemplo:

```
Pilha0* pilha0_cria(void);
void pilha0_free(Pilha0* pilha);
int pilha0_tamanho(Pilha0* pilha);
int pilha0_cheia(Pilha0* pilha);
void pilha0_imprime(Pilha0* pilha);
int pilha0_insere(Pilha0* pilha, int conteudo); // insere no topo
int pilha0_remove(Pilha0* pilha); // remove no topo
```

Esses métodos estão implementados e disponíveis no arquivo `myPilha.c`, no GitHub, juntamente com o seu uso no programa `cap8.part1ex06.c`: <https://github.com/fzampirolli/codigosPE/tree/master/cap8>

Observe que na Pilha Estática, onde só é possível inserir e remover no final, fica rapidamente cheia, mas com várias posições do vetor sem conter elementos da pilha. Uma solução é ir dobrando o tamanho da pilha com o comando `realloc` para `2*MAX`, `4*MAX`, ...

8.10.2 TAD Pilha Encadeada

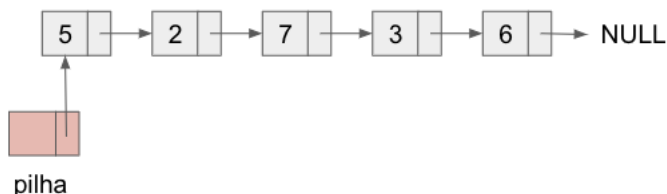
Uma vantagem de trabalhar com **Pilha Encadeada**, em comparação com as pilhas estáticas, é que os elementos da pilha são inseridos/removidos em tempo de execução.

Com isso, a princípio não precisamos definir um tamanho da pilha (número de elementos), muito menos o tamanho máximo, necessários em pilhas estáticas.

Cada elemento de uma pilha pode ser definido contendo um conteúdo (por exemplo, do tipo inteiro) e um ponteiro para o próximo elemento da pilha, idêntico ao utilizado em listas, como segue:

```
typedef struct TCelula Celula;
struct TCelula {
    int conteudo;
    Celula* prox;
};
```

Uma pilha encadeada é um conjunto de células interligadas e pode ser acessada pelo endereço da primeira célula da pilha (aqui será utilizada uma célula “cabeça” apontando para o topo da pilha). Lembrando que se insere no final e se remove também no final da pilha.



8.10.3 Exemplo 04 - Criar e manipular pilha encadeada

DESAFIO: Desenhar o passo-a-passo de cada método no programa anterior, como feito da figura acima.

8.11 Exercícios

Para visualizar o *notebook* Colab no arquivo `cap8.part2.lab.*.ipynb` ($X \in [2, 3, 4, \dots]$ e $*$ é a extensão da linguagem), você pode utilizar a linguagem de programação de sua preferência e organizar os *notebooks* nas subpastas contidas na pasta “**gen**” dentro da pasta do Google Drive “colabs”, acessível através deste [link](#).

8.12 Revisão deste capítulo

- Introdução
- Alocação estática
- Alocação dinâmica
- Alocação dinâmica para *array* multidimensional
- Tipo Abstrato de Dados (TAD) Lista
- Tipo Abstrato de Dados (TAD) Fila
- Tipo Abstrato de Dados (TAD) Pilha
- Exercícios
- Revisão deste capítulo de Vetores