

Introdução ao Python

Controle de Fluxo SIDIA - Setembro/2019

Jailson P. Januário jpj.ads@uea.edu.br Github:@jailsonpj



Desvio Condicional

```
if condição:
comandos
elif condição:
comandos
else:
comandos
```

```
a = int(input('Digite um número: '))

selbuco de de desvio condicional

if m? = e:

print('Par')

else:
print('Impar')

print('Impar')
```

Não precisa de (parêntesis), mas podem ser usados



- Não existe SWITCH/CASE, quando é necessário várias comparações, usamos elif's ou dicionários (explicado mais à frente)
- Pode ser escrito em um linha:
 - TRUE if condição else FALSE

```
\mathsf{print}(\texttt{'par'}\ \textbf{if}\ \mathsf{numero\%2} == 0\ \textbf{else}\ \texttt{'impar'})
```



• O while é quase igual às outras linguagens:

while condição:

comandos

else:

comandos

• O **else** só é executado se não ocorreu nenhum break durante o while, ou seja, se o while parar pela condição.



Loops - break e continue

- break é um atalho para fazer a execução de um programa sair previamente de uma cláusula de loop while.
- Quando a instrução continue é executada no programa, ela retorna imediatamente ao início do loop e a condição será avaliada novamente.

```
21 white True:
22 print('Objite um nome.')
23 name : imprit()
24 print('Objite um nome.')
25 print('Objite um nome.')
26 print('Objite um nome.')
27 print('Objite um nome.')
28 print('Objite um nome.')
29 print('Objite um nome.')
20 print('Objite um nome.')
20 print('Objite um nome.')
21 print('Objite um nome.')
22 print('Objite um nome.')
23 print('Objite um nome.')
24 print('Objite um nome.')
25 print('Objite um nome.')
26 print('Objite um nome.')
27 print('Objite um nome.')
28 print('Objite um nome.')
29 print('Objite um nome.')
20 print('Objite um nome.')
20 print('Objite um nome.')
21 print('Objite um nome.')
22 print('Objite um nome.')
23 print('Objite um nome.')
24 print('Objite um nome.')
25 print('Objite um nome.')
26 print('Objite um nome.')
27 print('Objite um nome.')
28 print('Objite um nome.')
29 print('Objite um nome.')
20 print('Objite um nome.')
20 print('Objite um nome.')
20 print('Objite um nome.')
21 print('Objite um nome.')
22 print('Objite um nome.')
23 print('Objite um nome.')
24 print('Objite um nome.')
25 print('Objite um nome.')
26 print('Objite um nome.')
27 print('Objite um nome.')
28 print('Objite um nome.')
29 print('Objite um nome.')
20 print('Objite um nome.')
20 print('Objite um nome.')
20 print('Objite um nome.')
21 print('Objite um nome.')
22 print('Objite um nome.')
23 print('Objite um nome.')
24 print('Objite um nome.')
25 print('Objite um nome.')
26 print('Objite um nome.')
27 print('Objite um nome.')
28 print('Objite um nome.')
29 print('Objite um nome.')
20 print('Objite um nome.')
20 print('Objite um nome.')
20 print('Objite um nome.')
20 print('Objite um nome.')
21 print('Objite um nome.')
22 print('Objite um nome.')
23 print('Objite um nome.')
24 print('Objite um nome.')
25 print('Objite um nome.')
26 print('Objite um nome.')
27 print('Objite um nome.')
28 print('Objite um nome.')
29 print('Objite um nome.')
20 print('Objite um nome
```



• O for em python é parecido com o foreach de outras linguagens:

for variavel in sequencia: comandos else:

comandos



Loops - argumentos de incremento

- a função range() retorna uma lista de números e pode ser chamada com vários argumentos separados por uma vírgula.
 Isso permite alterar o inteiro passado de modo que a seguir uma sequência de inteiros, incluindo começar com um número diferente de zero.
- range(10)
- **for** i **in** range(10):
- **for** i **in range**(5,10):
- **for** i **in** range(0,10,2):
- **for** i **in** range(5,-1,-1):



Encerrando um programa

 Podemos fazer um programa ser encerrado utilizando a função sys.exit(). Como essa função está no módulo sys, devemos importar sys antes de usar no programa.



- Leia dois números e imprima o maior deles;
- Leia uma letra, se for 'M' imprima 'Masculino', se for 'F' imprima 'Feminino', senão imprima 'Sexo invalido';
- Some os números impares de 0 a 100;
- Imprima a tabuada de um número digitado pelo usuário.