

Aula 3



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

- Estruturas de controlo – repetição
- Operadores aritméticos unários
- Instrução de atribuição com operação
- Instrução repetitiva `while` e `do...while`
- Instrução repetitiva `for`
- Instruções de salto `break` e `continue`



- Para além da execução condicional de instruções, por vezes existe a necessidade de executar instruções repetidamente.
- A um conjunto de instruções que são executadas repetidamente designamos por ciclo.
- Um ciclo é constituído por uma estrutura de controlo que controla quantas vezes as instruções vão ser repetidas.
- As estruturas de controlo podem ser do tipo condicional (`while` e `do...while`) ou do tipo contador (`for`).
- Normalmente utilizamos as estruturas do tipo condicional quando o número de iterações é desconhecido e as estruturas do tipo contador quando sabemos à partida o número de iterações.

- incremento de 1: ++ (++x , x++)
- decremento de 1: -- (--x , x--)
- Os operadores de incremento e decremento atualizam o valor de uma variável com mais ou menos uma unidade.
- Colocados antes são pré-incremento e pré-decremento. Neste caso a variável é primeiro alterada antes de ser usada.

```
Y = ++X; // equivalente a: x = x + 1; y = x;
```

- Colocados depois são pós-incremento e pós-decremento e neste caso a variável é primeiro usada na expressão onde está inserida e depois atualizada.

```
Y = X++; // equivalente a: y = x; x = x + 1;
```

- É comum usar uma versão compacta do operador de atribuição (=) onde este é precedido de uma operação (por exemplo +=, -=, *=, /=, %=, ...).
- A instrução resultante é equivalente a uma instrução normal de atribuição em que a mesma variável aparece em ambos os lados do operador =.
- A importância desta notação tem a ver com a simplificação do código e com a clareza da operação a realizar.

```
int x, y, z;
```

```
...
```

```
y += 5;           // equivalente a y = y + 5;
```

```
z *= 5 + x;       // equivalente a z = z * (5 + x);
```

```
y += ++x;         // x = x + 1; y = y + x;
```

While, do...while

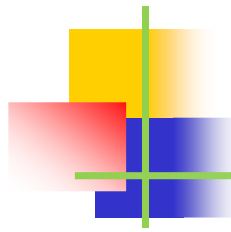


deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

<pre>do { instruções; }while(condição);</pre>	<pre>while(condição) { instruções; }</pre>
---	--

- A sequência de instruções colocadas no corpo do ciclo são executadas enquanto a condição for verdadeira.
- Quando a condição for falsa, o ciclo termina e o programa continua a executar o que se seguir.
- A diferença principal entre as duas instruções repetitivas reside no facto de no ciclo `do ... while` a sequência de instruções é executada pelo menos uma vez.
- Muito cuidado na definição da condição...

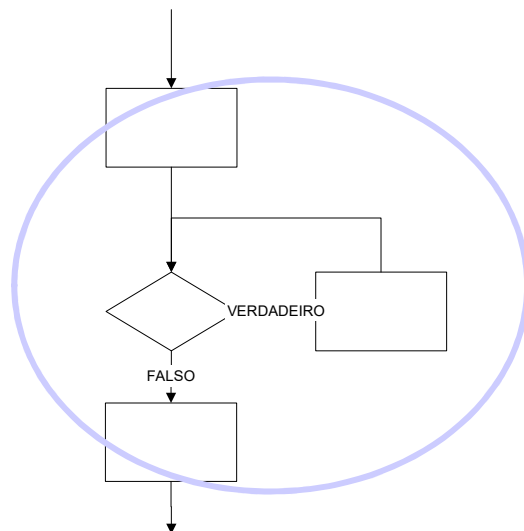


Diagramas de Fluxo – *Flowcharts* (Ciclos)

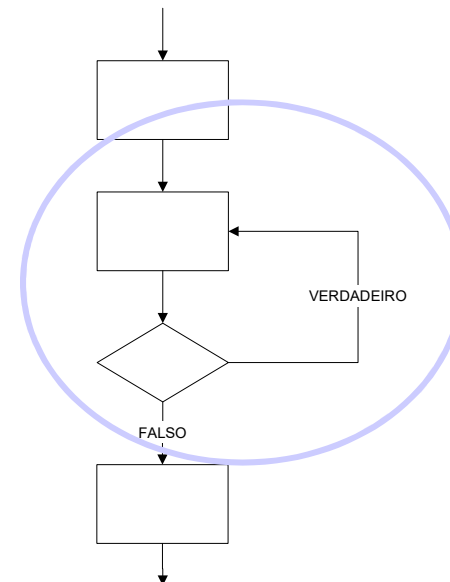


deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática



Enquanto for verdadeiro FAZ..
Testa no início (while)



FAZ... Enquanto for verdadeiro
Testa no fim (do...while)

Exemplo da leitura de um valor inteiro positivo:

```
int x, cont = 0;
do{
    System.out.print("Um valor inteiro positivo: ");
    x = sc.nextInt();
    cont++;
}while(x <= 0);
System.out.printf("Valor %d lido em %d tentativas\n",x,cont);
```

```
int x = -1, cont = 0; // Atenção à inicialização de x
while(x <= 0){
    System.out.print("Um valor inteiro positivo: ");
    x = sc.nextInt();
    cont++;}
System.out.printf("Valor %d lido em %d tentativas\n",x,cont);
```



Instrução repetitiva for



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

```
for(inicialização ; condição ; atualização)
{
    instruções;
}
```

- A inicialização é executada em primeiro lugar e apenas uma vez.
- A condição é avaliada no início de todos os ciclos e as instruções são executadas enquanto a condição for verdadeira.
- A parte da atualização é feita no final de todas as iterações.
- Em geral, a função da inicialização e da atualização é manipular variáveis de contagem utilizadas dentro do ciclo.

- Impressão da tabuada de n com $n \leq 10$:

...

```
int i, n;
```

```
do{
```

```
    System.out.print("Tabuada do: ");
```

```
    n = sc.nextInt();
```

```
}while(n < 1 || n > 10);
```

```
for(i = 1 ; i <= 10 ; i++)
```

```
{
```

```
    System.out.printf("%2d X %2d = %3d\n", n, i, n*i);
```

```
}
```



Break e continue



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

- Podemos terminar a execução de um bloco de instruções com duas instruções especiais: `break` e `continue`.
- A instrução `break` permite a saída imediata do bloco de código que está a ser executado. É usada normalmente no `switch` e em estruturas de repetição, terminando-as.
- A instrução `continue` permite terminar a execução do bloco de instruções dentro de um ciclo, forçando a passagem para a iteração seguinte (não termina o ciclo).



Exemplo (1)



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

```
int x, cont = 0;
do{
    System.out.print("Um valor inteiro positivo: ");
    x = sc.nextInt();
    cont++;
    if(cont >= 10)    //depois de 10 tentativas, termina o ciclo
        break;
}while(x <= 0);
if(x > 0){
    System.out.printf("Valor %d lido em %d tentativas\n",x,cont);
}
else{
    System.out.printf("Ultrapassadas 10 tentativas\n");
}
```



Exemplo (2)



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

```
int i, n, soma = 0;
do{
    System.out.print("Valor de N [1 ... 99]: ");
    n = sc.nextInt();
}while(n < 1 || n > 100);
for(i = 1 ; i <= n ; i++){
    // se numero par avança para a iteração seguinte
    if(i % 2 == 0){
        continue;
    }
    soma += i;
}
System.out.printf("A soma dos impares é %d\n", soma);
```

NÃO USAR *break* e *continue*



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

Em programação estruturada cada instrução deve ter pontos de entrada e de saída únicos. Isto possibilita um melhor entendimento dos programas e clareza a seguir a sua lógica.

O uso do break e continue em ciclos viola essa regra pelo que **NÃO DEVEM** ser usados. Podem ser substituídos por construções **if** e/ou **condições de teste** adequadas.

```
int x, cont = 0;
```

```
do {
```

```
    System.out.print("Um valor inteiro positivo:");
```

```
    x = ler.nextInt();
```

```
    cont++;
```

```
} while (x <= 0 && cont < 3); // termina ao fim de 3 tentativas
```

```
if (x > 0) {
```

```
    System.out.printf("Valor %d lido em %d tentativas\n", x, cont);
```

```
} else {
```

```
    System.out.printf("Ultrapassadas 3 tentativas\n");
```

```
}
```

Ex1 Sem Break

NÃO USAR *break* e *continue* (2)



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

Ex2 Sem **Continue**

```
int i, n, soma = 0;
do {
    System.out.print("Valor de N [1 ... 99]: ");
    n = ler.nextInt();
} while (n < 1 || n > 100);
for (i = 1; i <= n; i++) { // outra alternativa for (i=1; i<=n; i=i+2){soma += i;}
    if (i % 2 != 0) { // se numero par avança para a iteração seguinte
        soma += i;
    }
}
System.out.printf("A soma dos impares é %d\n", soma);
```