Programação de Computadores I

Prof. Rafael Nunes

A Linguagem C

Parte 5x

Sumário

- Operadores Aritméticos e de Atribuição
- Operadores Relacionais e Lógicos

- Os operadores aritméticos são usados para desenvolver operações matemáticas.
 - A seguir apresentamos a lista dos operadores aritméticos do C:

Operador	Ação
+	Soma (inteira e ponto flutuante)
-	Subtração ou Troca de sinal (inteira e ponto flutuante)
*	Multiplicação (inteira e ponto flutuante)
1	Divisão (inteira e ponto flutuante)
%	Resto de divisão (de inteiros)
++	Incremento (inteiro e ponto flutuante)
	Decremento (inteiro e ponto flutuante)

Qual a saída do trecho de código abaixo:

```
int a = 17, b = 3;
int x, y;
float z = 17., z1, z2;
x = a / b;
y = a % b;
z1 = z / b;
z2 = a/b;
```

 Note que na linha correspondente a z2, primeiramente é feita uma divisão inteira (pois os dois operandos são inteiros).

 Somente após efetuada a divisão é que o resultado é atribuído a uma variável float.

Incremento x Decremento

Incremento x Decremento

- Os operadores de incremento e decremento são unários que alteram a variável sobre a qual estão aplicados.
- O que eles fazem é incrementar ou decrementar, a variável sobre a qual estão aplicados, de 1.

Então:

```
x++;
x--;
são equivalentes a
x=x+1;
x=x-1;
```

Pré-fixado x Pós-fixado

Pré-fixado x Pós-fixado

- Estes operadores podem ser pré-fixados ou pós- fixados.
- A diferença é que quando são pré-fixados eles incrementam e retornam o valor da variável já incrementada.
- Quando são pós-fixados eles retornam o valor da variável sem o incremento e depois incrementam a variável.

Pré-fixado x Pós-fixado

• Então, em:

teremos, no final, y=23 e x=24.

• Em:

teremos, no final, y=24 e x=24.

Curiosidade

 A linguagem de programação C++ tem este nome pois ela seria um "incremento" da linguagem C padrão.

 A linguagem C++ é igual a linguagem C só que com extensões que permitem a programação orientada a objeto, o que é um recurso extra.

Operador Atribuição

Operador Atribuição

- O operador de atribuição do C é o = (igual)
- O que ele faz é pegar o valor à direita e atribuir à variável da esquerda.
- Além disto ele retorna o valor que ele atribuiu. Isto faz com que as seguintes expressões sejam válidas:

```
x=y=z=1.5; /* Expressao 1 */
if (k=w) ... /* Expressao 2 */
```

Operador Atribuição

```
    x=y=z=1.5; /* Expressao 1 */
    if (k=w) ... /* Expressao 2 */
```

- A expressão 1 é válida, pois quando fazemos z=1.5 ela retorna 1.5, que é passado adiante.
- A expressão dois será verdadeira se w for diferente de zero, pois este será o valor retornado por k=w.
- Pense bem antes de usar a expressão dois, pois ela pode gerar erros de interpretação.
 - Você não está comparando k e w.
 - Você está atribuindo o valor de w a k e usando este valor para tomar a decisão.

Atenção!

 Podemos simplificar algumas expressões aplicando o seguinte conceito a todos os operadores aritméticos:

•
$$x += 10$$

equivale a
$$x = x + 10$$

equivale a
$$y = y - 20$$

equivale a
$$z = z * y$$

equivale a
$$k = k / 2$$

Exercício

Exercício

 Diga o resultado das variáveis x, y e z depois da seguinte seqüência de operações:

```
int x,y,z;
x=y=10;
z=++x;
x=-x;
y++;
x=x+y-(z--);
```

Operadores Relacionais e Lógicos

Operadores Relacionais

- Os operadores relacionais do C realizam comparações entre variáveis.
- São eles:

 Os operadores relacionais retornam verdadeiro (1) ou falso (0)

Operadores Lógicos

 Para fazer operações com valores lógicos (verdadeiro e falso) temos os operadores lógicos:

```
&& (and (e)),
II (or (ou)),
! (not (não)),
```

Operadores Lógicos

- Usando os operadores relacionais e lógicos podemos realizar uma grande gama de testes.
- A tabela-verdade destes operadores é dada a seguir:



Exemplo

Exemplo

 No trecho de programa abaixo o if será executado, pois o resultado da expressão lógica é verdadeiro:

```
int i = 5, j = 7;

if ( (i > 3) && ( j <= 7) && ( i != j) ) j++;

V = V
```

Exercício

Exercício

 Diga se as seguintes expressões serão verdadeiras ou falsas:

```
-> ((10>5)||(5>10))
-> (!(5==6)&&(5!=6)&&((2>1)||(5<=4)))
```

Até a próxima...