



ESTRUTURA DE DECISÃO “ESCOLHA CASO”

ALGORITMOS E LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

CST em Desenvolvimento de Software Multiplataforma



PROF. Me. TIAGO A. SILVA



PLANO DE AULA

OBJETIVO: ESTRUTURA DE DECISÃO SE, SE ANINHADO E OPERADORES LÓGICOS

- Estrutura de decisão **Escolha Caso**
- Comparação com **Se com Senão**
- Exercícios de fixação



ESTRUTURA DE DECISÃO ESCOLHA CASO

- No Visualg, a estrutura de **Escolha Caso** é usada para tomar decisões baseadas no valor de uma variável.
- Ela funciona de maneira semelhante ao **switch-case** em outras linguagens de programação, como C ou Java.
- É indicada para fazer classificações, onde o valor da variável classificada é exatamente o predito no caso.

ESTRUTURA DE DECISÃO ESCOLHA CASO

```
Escolha nome_variavel
    Caso valor1
        // Comandos a serem executados
    Caso valor2
        // Comandos a serem executados
    Caso valor3
        // Comandos a serem executados
    Outrocaso
        // Comandos para qualquer outro valor
FimEscolha
```

ESTRUTURA DE DECISÃO ESCOLHA CASO

```
Algoritmo "dias_da_semana"
Var
    dia: inteiro
Inicio
    Escreva("Digite um número de 1 a 7: ")
    Leia(dia)

    Escolha dia
        Caso 1
            Escreva("Domingo")
        Caso 2
            Escreva("Segunda-feira")
        Caso 3
            Escreva("Terça-feira")
        Caso 4
            Escreva("Quarta-feira")
        Caso 5
            Escreva("Quinta-feira")
        Caso 6
            Escreva("Sexta-feira")
        Caso 7
            Escreva("Sábado")
        Outrocaso
            Escreva("Número inválido! Digite um número de 1 a 7.")
    FimEscolha
Fimalgoritmo
```

- ✓ O usuário digita um número de 1 a 7.
- ✓ O **Escolha** dia avalia o valor de **dia** e executa o bloco correspondente.
- ✓ Se o número não estiver entre os casos definidos, o **Outrocaso** é executado, exibindo uma mensagem de erro.

Algoritmo "dias_da_semana_se"

Var

 dia: inteiro

Início

 Escreva("Digite um número de 1 a 7: ")

 Leia(dia)

Se (dia = 1) Entao

 Escreva("Domingo")

Senão

 Se (dia = 2) Entao

 Escreva("Segunda-feira")

 Senão

 Se (dia = 3) Entao

 Escreva("Terça-feira")

 Senão

 Se (dia = 4) Entao

 Escreva("Quarta-feira")

 Senão

 Se (dia = 5) Entao

 Escreva("Quinta-feira")

 Senão

 Se dia = 6 Entao

 Escreva("Sexta-feira")

 Senão

 Se dia = 7 Entao

 Escreva("Sábado")

 Senao

 Escreva("Número inválido! Digite um número de 1 a 7.")

 Fimse

 Fimse

 Fimse

 Fimse

 Fimse

Fimse

Fimse

Fimalgoritmo

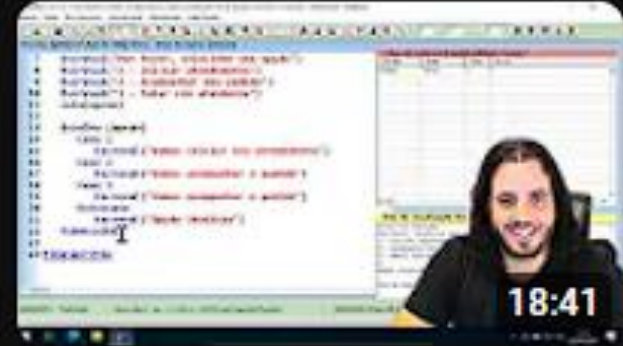


VANTAGENS DE USAR ESCOLHA CASO

- ✓ Código mais organizado do que múltiplos “**Se Então**” (**if-else**).
- ✓ Mais eficiente para avaliar múltiplos valores da mesma variável.
- ✓ Melhor legibilidade, facilitando a manutenção do código.



VIDEOAULA DE APOIO



AULA 4 - APRENDENDO A PROGRAMAR - "ESCOLHA CASO" NO VISUALG

Tiago A. Silva • 5,6 mil visualizações • há 11 meses

<https://www.youtube.com/watch?v=Lwuu8W75YmE>

EXERCÍCIOS

*Colocar em prática entrada, processamento
e saída de dados*

EXERCÍCIO 1: ESTRUTURA DE DECISÃO “ESCOLHA CASO”

- Crie um programa onde o usuário escolhe um número de 1 a 6, simulando um dado. O programa deve exibir uma mensagem diferente para cada número, como se fossem previsões da sorte. Se o número for inválido, exiba um aviso.
- Dicas:
 - Use **Escolha Caso** para verificar qual número foi escolhido.
 - Mostre mensagens criativas como "Hoje será seu dia de sorte!" ou "Cuidado com as decisões!"

EXERCÍCIO 2: ESTRUTURA DE DECISÃO “ESCOLHA CASO”

- Faça um programa que pergunte ao usuário um destino de viagem entre as opções:
 - Praia
 - Montanha
 - Cidade Grande
 - Interior
- Com base na escolha, exiba uma sugestão de atividade. Exemplo:
 - Praia → "Não esqueça o protetor solar!"
 - Montanha → "Leve um agasalho, pode fazer frio!"
 - Cidade Grande → "Explore os pontos turísticos e a gastronomia local!"
 - Interior → "Aproveite a tranquilidade e a comida caseira!"
- Se a escolha for inválida, avise ao usuário.

EXERCÍCIO 3: ESTRUTURA DE DECISÃO “ESCOLHA CASO”

- Crie um jogo onde o usuário escolhe um número de 1 a 5, e o programa revela qual super-herói ele seria naquele dia.
- Exemplo de saídas possíveis:
 - 1 → Homem-Aranha: "Hoje você está ágil e esperto!"
 - 2 → Mulher-Maravilha: "Força e coragem te acompanham!"
 - 3 → Batman: "Seu dia será estratégico e misterioso!"
 - 4 → Flash: "Velocidade máxima para cumprir as tarefas!"
 - 5 → Hulk: "Cuidado com o estresse! Respire fundo!"
- Caso o usuário digite um número fora dessa faixa, exiba "Escolha inválida!".

EXERCÍCIO 4: ESTRUTURA DE DECISÃO “ESCOLHA CASO”

- Faça um robô de WhatsApp para simular o atendimento da Financeira desenvolvida na aula passada.
- Seu robô será capaz de dar boas vindas ao usuário, e apresentar um menu de navegação, com as opções:
 - Requisitos para contratar empréstimo
 - Fazer empréstimo (coloque o código da Financeira aqui)
 - Mostrar informações de contato

TRABALHO SALVA-VIDAS

*Orientações de como realizar o trabalho
dessa semana*

TRABALHO SALVA-VIDAS DESSA AULA

- Grave um **breve vídeo**, com **legendas, hashtags**, e demonstrando o funcionamento e explicando as fases de desenvolvimento do exercício (escolha um de sua preferência)

➤ **Prazo:** 21/03/2025

➤ Envie conforme as orientações recebidas na **Aula 1 – Apresentação da Disciplina.**



Dica: use o OBS Studio para realizar a gravação e IA para legendar o vídeo.



OBRIGADO!

- Encontre este **material on-line** em:
 - Slides: Plataforma Microsoft Teams
- Em caso de dúvidas, entre em contato:
 - **Prof. Tiago:** tiago.silva238@fatec.sp.gov.br

