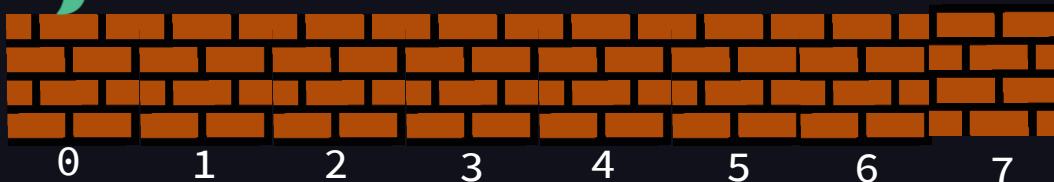
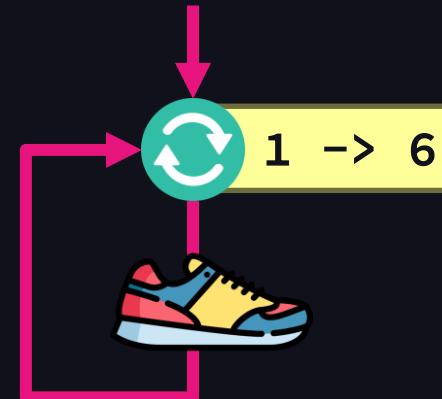


Estruturas de Repetição

{



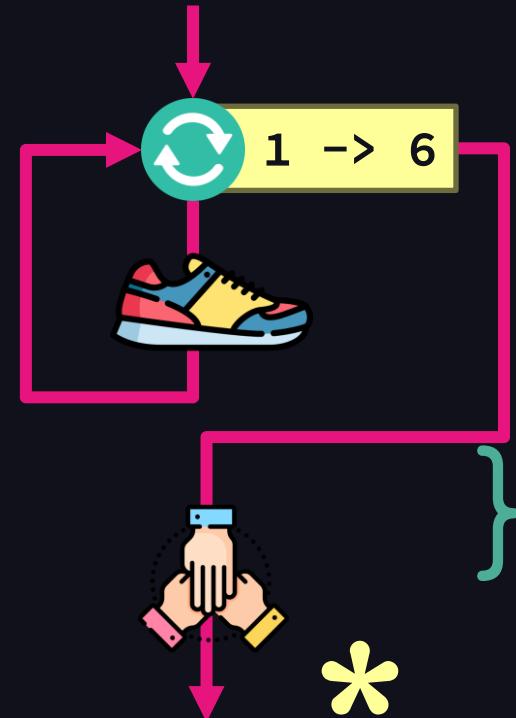
castelform
FORMAÇÃO E CONSULTORIA



Formador: Ricardo Mourão

Estruturas de Repetição

{



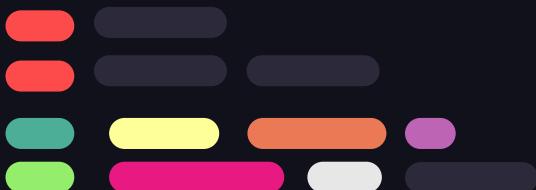
Formador: Ricardo Mourão

Estruturas de Repetição

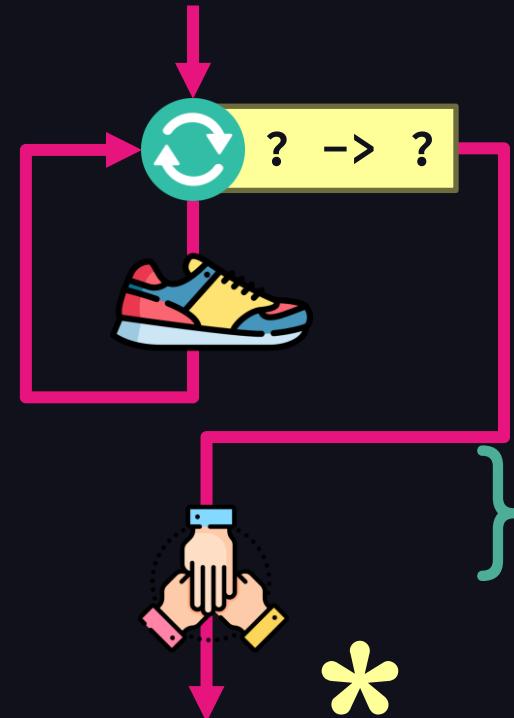
{



castelform
FORMAÇÃO E CONSULTORIA



Formador: Ricardo Mourão

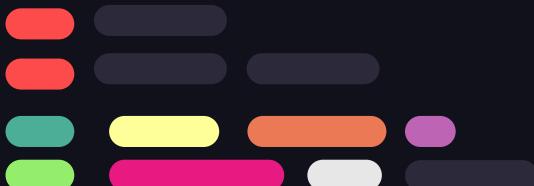
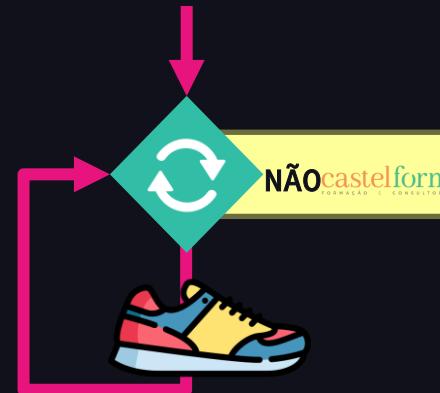


Estruturas de Repetição

{



castelform
FORMAÇÃO E CONSULTORIA



Formador: Ricardo Mourão



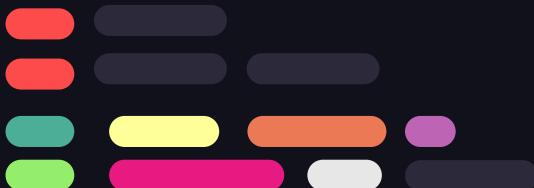
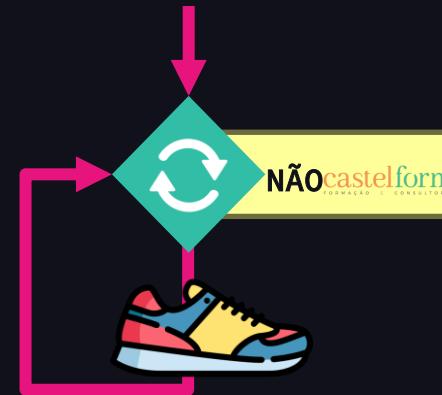
}

Estruturas de Repetição

{



castelform
FORMAÇÃO E CONSULTORIA



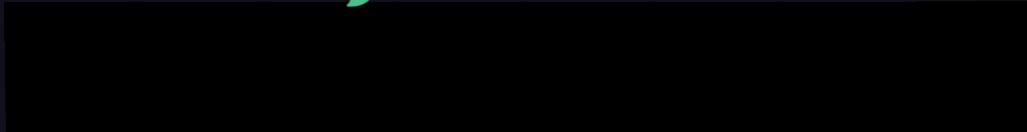
Formador: Ricardo Mourão



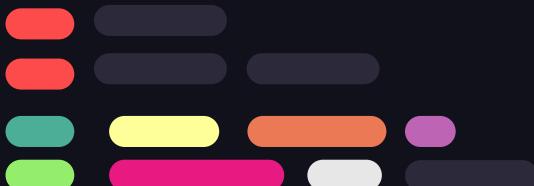
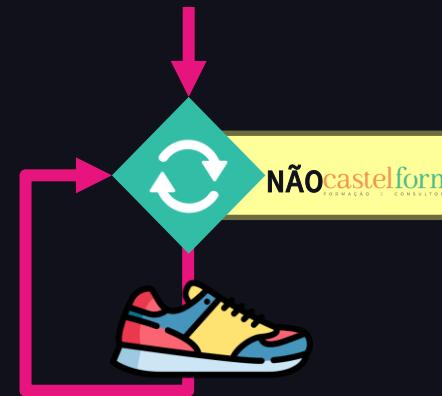
}

Estruturas de Repetição

{



castelform
FORMAÇÃO E CONSULTORIA



Formador: Ricardo Mourão



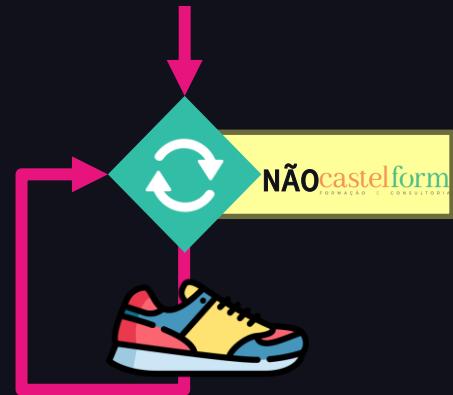
}

Estruturas de Repetição

{



castelform
FORMAÇÃO E CONSULTORIA



Formador: Ricardo Mourão



}

Estruturas de Repetição

{



castelform
FORMAÇÃO E CONSULTORIA



Formador: Ricardo Mourão



Estruturas de Repetição

{



castelform
FORMAÇÃO E CONSULTORIA

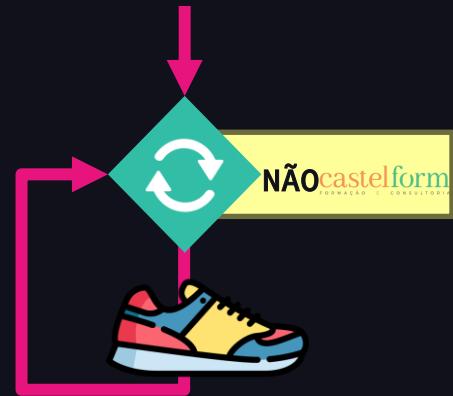


Formador: Ricardo Mourão



Estruturas de Repetição

{



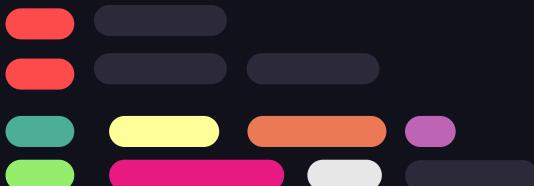
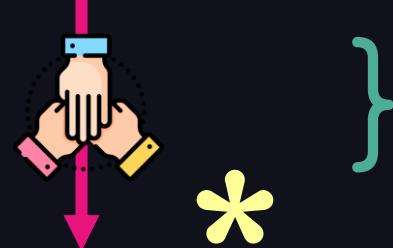
Formador: Ricardo Mourão



}

Estruturas de Repetição

{



Formador: Ricardo Mourão

Estruturas de Repetição

{



Formador: Ricardo Mourão

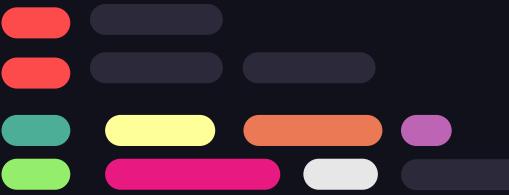
Estruturas de Repetição

{



Enquanto não castelform
passo
junta()

}



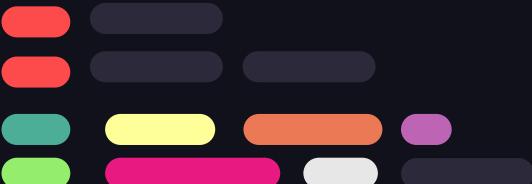
Estruturas de Repetição

{

Enquanto não castelform
passo
junta()

while not castelform:
passo
junta()

}



Estruturas de Repetição

{ While

• • •

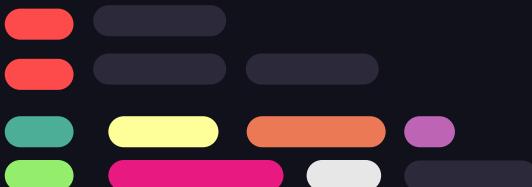
O while é uma estrutura de controlo que permite repetir um bloco de código enquanto uma condição for verdadeira.



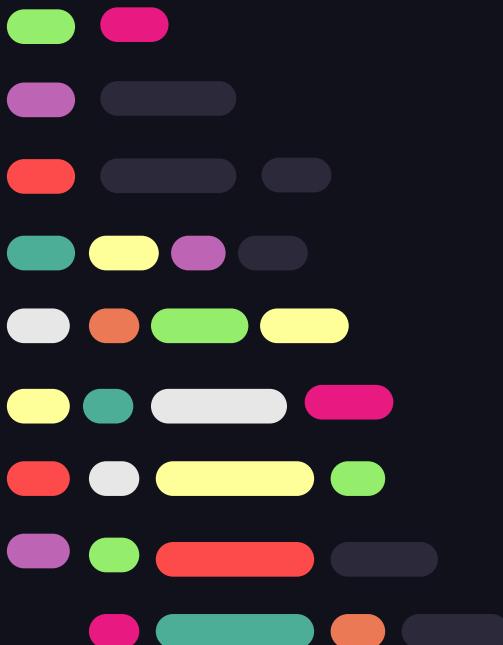
```
contador = 1
while contador <= 5:
    print(contador)
    contador += 1
```

}

CUIDADO PARA OS LOOPS INFINITOS



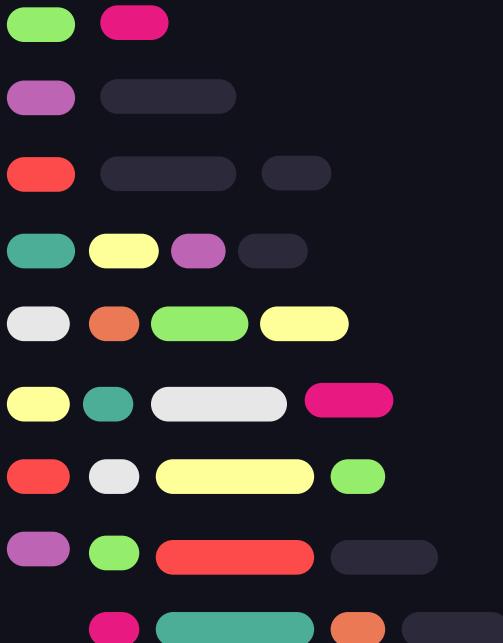
PRÁTICA! Exercício 22



Crie o jogo da adivinha v2.0. O computador deve “pensar” num número de 0 a 10 e o utilizador deve adivinhar o número escolhido. Só que agora o jogador vai tentar adivinhar até acertar. A cada tentativa, o programa deve informar se é “mais acima” ou “mais abaixo”. No final mostre quantas tentativas foram necessárias.



PRÁTICA! Exercício 23



Crie um programa que leia vários números inteiros e que termine apenas quando o utilizador digitar a opção para parar. No final mostre quantos números o utilizador inseriu, qual a soma entre eles e qual o maior e menor número inserido.

