



Ciência da **Computação**

Programação Orientada a Objetos
Prof. Luciano Rodrigo Ferretto



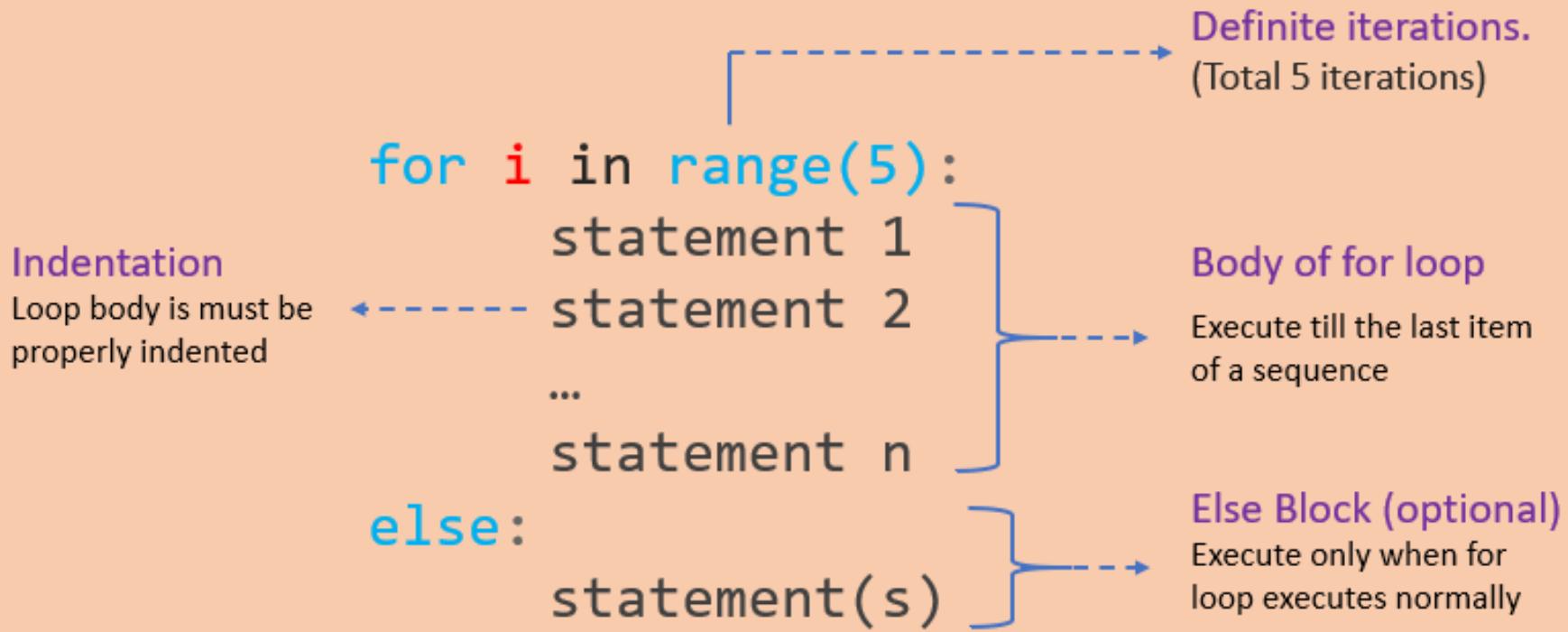
Estruturas de Repetição – Instrução **for**

- Parabéns por dominarem a utilização do loop "for" em Python! Agora, vamos expandir ainda mais nosso conhecimento e explorar como essa estrutura de repetição é implementada em Java. Embora a ideia central do loop "for" seja similar em ambas as linguagens, existem algumas diferenças importantes que devemos observar.
- Em Python, utilizamos o loop "for" para iterar diretamente sobre elementos em uma sequência, como listas, strings ou até mesmo sequências geradas pela função range(). O Python é conhecido por sua sintaxe clara e legível, que nos permite criar loops de forma muito intuitiva:

Relembrando em Python **for**

Python for loop

A for loop is **used for iterating over a sequence and iterables** (like range, list, a tuple, a dictionary, a set, or a string).





Instrução for each

- O **for each** em Java é uma estrutura semelhante ao loop for em Python, mas é usada para percorrer coleções de elementos, como arrays (vetores) e listas. Se você já está familiarizado com o loop for em Python, a transição para o **for each** em Java será bastante suave.

```
for (tipo variavel : colecao) {  
    sequencia_instruções;  
}
```

```
for(tipo variável : coleção)  
    instrução;
```

Instrução for each



```
1 < public class ExemploForEach {  
2   < public static void main(String[] args) {  
3     // Abaixo criamos um Array (vetor) de números inteiros (int)  
4     int[] numerosInteiros = {1, 3, 5, 7, 2, 4, 6, 8};  
5  
6     // Esta estrutura interage no vetor, jogando os números  
7     // para variável "num" em cada loop  
8     for (int num : numerosInteiros) {  
9       System.out.println("Número: " + num);  
10    }  
11  }  
12 }
```



Instrução for each

- O **for each** em Java foi introduzido a partir da versão 5.
- Foi inserido para simplificar a iteração sobre coleções e matrizes, tornando o código mais legível e reduzindo a possibilidade de erros relacionados ao uso de índices.
- O compilador converte esse loop for each em um loop for tradicional que usa um iterador interno da coleção. Isso é feito automaticamente pelo compilador durante o processo de compilação. e o bicode gerado reflete essa transformação.

```
public static void main(String[] var0) {  
    int[] var1 = new int[]{1, 3, 5, 7, 2, 4, 6, 8};  
    int[] var2 = var1;  
    int var3 = var1.length;  
  
    for(int var4 = 0; var4 < var3; ++var4) {  
        int var5 = var2[var4];  
        System.out.println("N\u00famero: " + var5);  
    }  
}
```



Instrução **for i** (for tradicional)

- O **for i** também é chamado de **for tradicional**, pois tem sintaxe muito parecidas nas linguagens mais tradicionais do mercado (C, C++, C#, javascript, PHP)
- A abordagem é um pouco diferente do que já foi visto, mas igualmente poderosa, ou até mais.
- Em Java, o loop **for** tem uma sintaxe mais robusta, permitindo um maior controle sobre as condições de repetição e a manipulação de índices.



Instrução for i (for tradicional)

- Geralmente , em uma estrutura **for**, a ***inicialização*** é uma instrução de atribuição que configura o valor ***inicial da variável de controle*** de laço, que age como o contador que controla o laço.
- A ***condição*** é uma expressão booleana que determina se o laço será ou não repetido.
- A expressão de ***incremento*** define o valor segundo o qual a variável de controle de laço mudará ao final de cada iteração, ou seja, sempre que o laço for repetido.
- O laço continuará sendo repetido enquanto a ***condição*** for verdadeira (true)

```
for (inicializacao; condicao; incremento)
{
    //sequencia_instrucoes;
}
```

```
for (inicializacao; condicao; incremento)
    //instrucao;
```



Aqui temos um exemplo de algoritmo que mostra a raiz quadrada de todos os números de 1 até 100.

```
1 public class ExemploForTradicional {  
2     public static void main(String[] args) {  
3         /* Nesta estrutura existe a declaração de uma variável "i",  
4          * do tipo "int" e é inicializada com o valor 1 (um)  
5          * A cada loop haverá o incremento de "+ 1" (mais um)  
6          * na variável "i"  
7          * O loop ficará ativo enquanto a variável "i" for menor ou igual  
8          * à 100 (100), ou seja, nesse caso o loop será executado  
9          * 100 vezes*/  
10        for (int i = 1; i < 100; i++) {  
11            double raiz = Math.sqrt(i);  
12            System.out.println("A raiz quadrada de " + i + " é: " + raiz);  
13        }  
14    }  
15 }
```

O laço do for pode seguir em sentido **positivo ou negativo**.

Também é possível alterar a variável de controle com **qualquer valor**

```
/* Abaixo é declarado a variável de controle "i"
 *      e a inicializamos com o valor 100
 * A cada iteração do bloco, ou seja, cada loop, haverá o
 *      decremento de "- 5" (menos 5) na var. de controle
 * O loop ficará ativo enquanto a vairável "i" for maior ou igual a 1
 *
 */
for (int i = 100; i >= 1; i -= 5) {
    double raiz = Math.sqrt(i);
    System.out.println("A raiz quadrada de " + i + " é: " + raiz);
}
```



Utilizando mais de uma variável de controle.

Para isso é utilizado a vírgula (,) para separar as variáveis e expressões.

```
/*
 * Neste exemplo estamos declarando duas variáveis de controle que nomeamos de "i" e "j"
 * e as inicializamos com os valores 1 (um) e 10 (dez) respectivamente
 * A cada iteração do bloco, ou seja, a cada loop haverá o incremento de "+ 1" (mais um)
 * na variável de controle "i" e um decremento de "- 1" (menos um) na variável
 * de controle "j"
 * O loop ficará ativo enquanto a variável "i" for menor ou igual à "j",
 * ou seja, o loop será executado 5 (cinco) vezes
 */
for (int i = 0, j = 10; i <= j; i++, j--) {
    System.out.println("Valores de i e j: " + i + " " + j);
}
```

A condição **não** necessariamente precisa estar relacionada a variável de controle



```
Scanner scan = new Scanner(System.in);
System.out.println("Pressione 'S' para SAIR.");
/*Neste exemplo estamos declarando uma variável de controle que nomeamos de "i"
   e a inicializamos com o valor 1 (um)
   A cada iteração do bloco, ou seja, a cada loop haverá o incremento de "+ 1" (mais um)
   na variável de controle "i"
   Na condição do For definimos que será solicitado uma entrada via Teclado (Scanner + System.in)
   essa entrada será um retorno do tipo String (retorno do método "next()"),
   e desse retorno extrairemos o caracter contido no índice 0 dessa String (charAt(0))
   O loop ficará ativo enquanto esse caracter extraído for diferente de 'S',
   observe que o Java é Case-Sensitive
*/
for (int i = 1; scan.next().charAt(0) != 'S'; i++) {
    System.out.println("Já passou "+ i + " vezes");
}
scan.close();
```



Partes Faltantes

É possível omitir qualquer uma das partes do for se não forem necessárias.
Você pode deixar faltando e fazer o controle fora dos parênteses.

```
/*Neste exemplo NÃO temos nenhuma variável de controle específica da estrutura do for,
   temos na verdade uma variável "i" que foi declarada e iniciada
   dentro do escopo do método main()

Também não temos nenhum tipo de iteração (incremento) dentro da estrutura do for.
   a variável que estamos utilizando na condição está sendo alterada no corpo de instruções
   do for

O loop ficará ativo enquanto a variável "i" for menor que 3 (três),
   ou seja, o loop será executado 3 (três) vezes já que essa variável foi
   iniciada em 0 (zero)

*/
int i = 0;
for (; i < 3;) {
    System.out.println("i: "+ i);
    i++;
}
```

Laço Infinito: Você pode criar um laço infinito usando o for se deixar a expressão condicional vazia. Para sair de um laço infinito você pode utilizar a instrução **break**;

Também temos a instrução **continue** para pular para a próxima iteração.

```
Scanner scan = new Scanner(System.in);
System.out.println("""
    Pressione 'S' para SAIR.
    Pressione 'C' para NÃO contar os loops.
""");
/*Neste exemplo NÃO estamos declarando nenhuma de controle, nem condição e nem incremento
Possuímos apenas uma variável no escopo do método main() para servir de contador.
No corpo de instruções do For definimos que será solicitado uma entrada
via Teclado (Scanner + System.in), essa entrada será um retorno
do tipo String (retorno do método "next()"),
e desse retorno extrairemos o caracter contido no índice 0 dessa String (charAt(0))
Quando esse caracter extraído for igual à 'S',
o loop será "quebrado" (a execução sairá do loop) através da instrução "break"
Quando esse caracter extraído for igual à 'C',
o loop "pulará" para próxima iteração, ou seja, o que está abaixo desta linha
não será executado na iteração corrente.
*/
int i = 1;
for (;;) {
    char caracter = scan.next().charAt(0);
    if (caracter == 'S')
        break;
    if (caracter == 'C')
        continue;
    System.out.println("Já passou "+ i++ + " vezes");
}
scan.close();
```



Laço Sem Corpo.

Em Java, o bloco de instruções de um laço for (ou qualquer outro laço) pode estar **Java** vazio. A *Instrução nula* é sintaticamente válida.

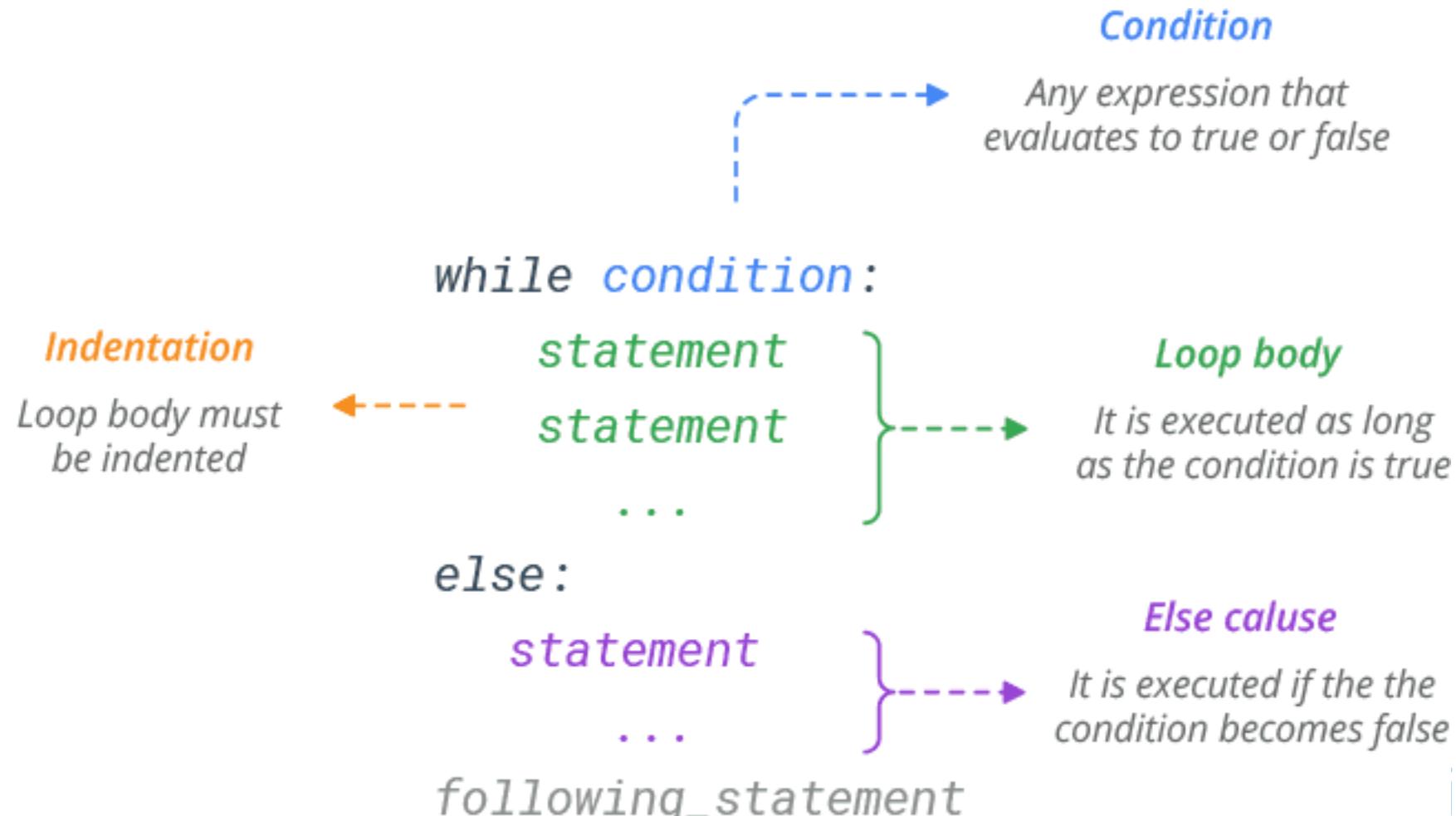
```
/*Neste exemplo o for possui uma variável de controle declarada com o nome "i"
 *      e iniciada com o valor 1 (um)
 * O loop será executado enquanto i for menor e igual à 5 (cinco)
 * A cada iteração, i será incrementado em "+ 1" (mais um)
 *      e a variável do método main() "sum" terá o seu valor corrente
 *      acrescido pelo valor corrente da variável "i"
 *
 * O loop não possui instruções em seu corpo
 */
int sum = 5;
for (int i = 1; i <= 5; sum += ++i) ;
System.out.println("O valor da variável sum é: " + sum);
```

Estruturas de Repetição – Instrução While



- A estrutura de repetição **while** é utilizada para executar um bloco de código repetidamente enquanto uma condição específica for verdadeira.
- Essa estrutura é ideal quando o número de repetições não é conhecido antecipadamente ou quando se deseja que o bloco de código seja executado apenas se a condição for verdadeira desde o início.

Relembrando em Python While



following_statement

ia da
Computação

Instrução While em Java



```
While (condicao) {  
    sequencia_instrucoes;  
}
```

```
while (condicao)  
    instrucao;
```



Instrução While em Java

```
Scanner scan = new Scanner(System.in);
/*Neste exemplo a execução permanece em loop enquanto
 |   a variável opcao contiver o valor 'S' */
char opcao = 'S';
while (opcao == 'S') {
    System.out.println("Digite 'S' se deseja permanecer aqui?");
    opcao = scan.next().charAt(0);
}
scan.close();
```



Estruturas de Repetição – Instrução Do-While

- A estrutura de repetição **do-while** é semelhante ao **while**, mas garante que o bloco de código seja executado pelo menos uma vez, mesmo que a condição seja falsa desde o início.

```
do {  
    sequencia_instruções;  
} while (condicao);
```

```
do  
    instrução;  
while (condicao) ;
```



Instrução do-while em Java

```
Scanner scan = new Scanner(System.in);
/*Neste exemplo a execução permanece em loop enquanto a variável opcao contiver o valor 'S'
* a grande diferença para a estrutura while tradicional é que a variável opcao não precisa
* possuir o valor 'S' no início;
*/
char opcao;
do {
    System.out.println("Digite 'S' se deseja permanecer aqui?");
    opcao = scan.next().charAt(0);
} while (opcao == 'S');
scan.close();
```

Atividade Avaliativa: Jogo de Adivinhação em Java



O objetivo é desafiar o jogador a adivinhar um número escolhido pelo computador. Aqui está como o jogo deve funcionar:

-  O computador irá **escolher aleatoriamente** um número entre **1 e 100** (inclusive).
-  O jogador terá um **número limitado de tentativas** para adivinhar o número escolhido.
-  Após cada tentativa, o programa deverá informar se o número do jogador é **maior, menor ou igual** ao número do computador.
-  O jogo continua até que o jogador acerte o número ou **esgote todas as suas tentativas**.
-  Ao final, o programa deve dizer se o jogador **adivinhou corretamente** ou não, e quantas tentativas foram necessárias.

Atividade Avaliativa: Jogo de Adivinhação em Java

Requisitos:

- 1. Estruturas Condicionais:** Use **if-else**, **switch-case** ou **operador ternário** para comparar os números e dar dicas ao jogador (dizendo se ele está "quente" ou "frio").
- 2. Estruturas de Repetição:** Utilize **for**, **while** ou **do-while** para permitir que o jogador faça várias tentativas até adivinhar ou acabar com as tentativas.

Entrega:

- O código do jogo deverá ser **subido para um repositório Git** público ou com permissão para o professor (Usuário GitHub do professor: **luciano-ferretto**).
- Apenas **poste o link para o repositório** no AVA. Certifique-se de que o repositório esteja acessível!

