

# **Arranjo multidimensional**

Roberto Rocha

# Programar

PUC Minas Virtual

# Ser programador\*

A matéria-prima de trabalho de um programador de computador, por mais estranho que parecia, é a logica de programação e não a linguagem de programação em si.

A linguagem de programação, seja qual for, é apenas uma ferramenta que possibilita concretizar na memoria de um computador digital o programa idealizado na mente do profissional de programação de computadores.

Por esta razão é ideal que esse profissional conheça algumas linguagens de programação; quanto mais linguagens conhecer e trabalhar ao mesmo tempo, melhor.

Muitos profissionais dessa área, por falta de uma devida orientação e educação técnica adequada, baseiam seu aprendizado de programação na ferramenta, em uma [única linguagem de programação.

Há aqueles que focam o aprendizado em uma única linguagem e não no exercício de aplicação da logica de programação, que usa algoritmos e desenvolve projetos lógicos devidamente documentados.

# Ser programador\*

O problema dessa atitude é que uma linguagem de programação pode deixar de ser utilizada ou ter seu uso reduzido no mercado por qualquer motivo.

Neste caso, um programador pode não ser mais necessário nesse mercado.

Pelo fato de voltar o aprendizado à parte prática de uma determinada linguagem, acaba por perder muito da sensibilidade algorítmica de que precisa para programar de forma mais ampla e também aprender novas linguagens.

Quando um programador aprende a programar um computador sobre uma ferramenta de linguagem de programação, acaba por desenvolver uma mentalidade preconceituosa, achando que a linguagem de programação que ele "sabe" usar é a melhor e que outras linguagens desconhecidas por ele não prestam.

Cada linguagem de programação foi criada para solucionar categorias distintas de problemas, portanto uma linguagem de programação não é melhor que a outra. Muitas vezes as linguagens se complementam, tanto que é comum usar no desenvolvimento de um único sistema várias linguagens de programação. O maior exemplo dessa diversidade é a própria Internet, em que o desenvolvimento de um site se faz com várias linguagens, como XHTML, CSS, PHP, Ajax, entre outras.

# Matrizes de Duas Dimensões

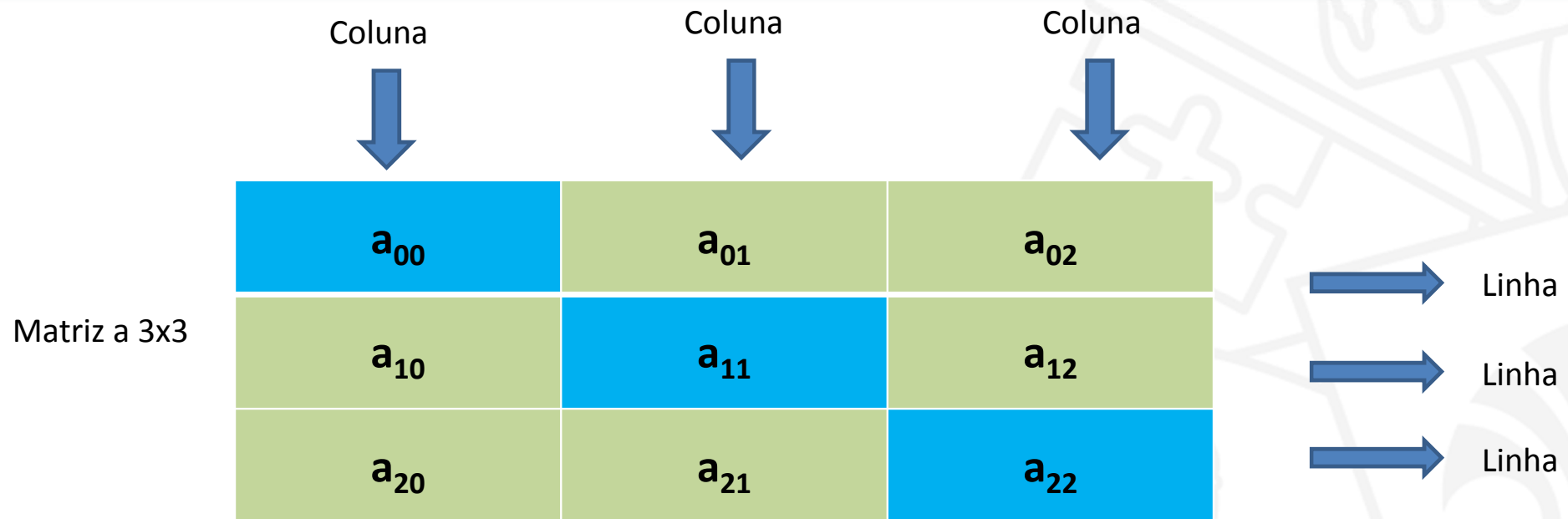
Uma matriz de duas dimensões faz menção a um elemento armazenado em uma linha e coluna.

Matriz a 3x3

Coluna ↓	$a_{00}$	$a_{01}$	$a_{02}$	→ Linha
Coluna ↓	$a_{10}$	$a_{11}$	$a_{12}$	→ Linha
Coluna ↓	$a_{20}$	$a_{21}$	$a_{22}$	→ Linha

Este **tipo de variável** permite representar uma grande quantidade de dados, similares em tipo, **por um mesmo nome**. **Cada elemento**, em particular, é endereçado através de **índices** que **indicam uma posição** deste elemento no conjunto.

# Matrizes de Duas Dimensões



Diagonal principal: linha = coluna

# Matrizes de Duas Dimensões

Matriz a 3x3

Coluna ↓	Coluna ↓	Coluna ↓	
$a_{00}$	$a_{01}$	$a_{02}$	→ Linha
$a_{10}$	$a_{11}$	$a_{12}$	→ Linha
$a_{20}$	$a_{21}$	$a_{22}$	→ Linha

Elementos abaixo da diagonal principal: linha > coluna

# Matrizes de Duas Dimensões

Matriz a 3x3

Coluna ↓	$a_{00}$	Coluna ↓	$a_{01}$	Coluna ↓	$a_{02}$	→ Linha
	$a_{10}$		$a_{11}$		$a_{12}$	→ Linha
	$a_{20}$		$a_{21}$		$a_{22}$	→ Linha

Elementos acima da diagonal principal: linha < coluna



# Matrizes de Duas Dimensões

Matriz a 3x3

Coluna ↓	$a_{00}$	$a_{01}$	$a_{02}$	→ Linha
Coluna ↓	$a_{10}$	$a_{11}$	$a_{12}$	→ Linha
Coluna ↓	$a_{20}$	$a_{21}$	$a_{22}$	→ Linha

Elementos da diagonal secundária: linha + coluna = dimensão - 1

# Arranjo duas Dimensão - Matriz

## Definição de dados indexados:

A forma geral para se definir uma variável agrupada é a mesma de um variável simples, seguida pela definição de elementos do grupo, por dimensão.

Em Matlab o primeiro valor ocupará a posição de índice igual a um (1)

Em C o primeiro valor ocupará a posição de índice igual a zero(0)

Em algoritmo, tanto *<valor-inicial>* como *<valor-final>* devem ser inteiros. Além disso, exige-se evidentemente que *<valor-final>* seja maior do que *<valor-inicial>*.

## Exemplos:

vet: conjunto [0..4,0..4] de real // reserva 25 posições de memória variável vet

qtd: conjunto [0..9,0..9] de inteiro // vetor de 100 posições para qtd

## Em C

float vet[5][5]; // reserva 25 posições de memória variável vet 5 linhas [0 a 4] e 5 colunas [0 a 4]

int qtd[10][10]; // reserva 100 posições para qtd 10 linhas [0 a 9] e 10 colunas [0 a 9]

## Arranjo duas Dimensão - Matriz

**Exemplo:** - Programa declarar, zerar e imprimir uma matriz de 5 linha e 3 colunas

Deve-se observar que na manipulação de uma matriz do tipo vetor – uma dimensão , é utilizada uma única instrução de laço (enquanto ou para).

No caso de matrizes com mais dimensões, deve ser utilizado o numero de laços relativo ao tamanho de sua dimensão.

Desta forma, uma matriz de duas dimensões deve ser controlada com dois laços.

**Exemplo:** - Programa declarar, zerar e imprimir uma matriz de 5 linha e 3 colunas

```
var
mat: conjunto [0..4,0..2] de inteiro
  i,j:inteiro
inicio
  para i de 0 ate 4 passo 1 faca
    para j de 0 ate 2 passo 1 faca
      mat[i,j]<-0
    fimpara
  fimpara
  // imprimindo a matriz
  para i de 0 ate 4 passo 1 faca
    para j de 0 ate 2 passo 1 faca
      escreva(mat[i,j], " ")
    fimpara
  escreval
fimpara
fimalgoritmo
```

```
1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3
4  int main()
5  {
6      int mat[5][3],i,j;
7      for (i=0;i<5;i=i+1)
8      {
9          for (j=0;j<3;j=j+1)
10         {
11             mat[i][j]=0;
12         }
13     }
14     printf("imprimindo a matriz\n");
15     for (i=0;i<5;i=i+1)
16     {
17         for (j=0;j<3;j=j+1)
18         {
19             printf("mat[%d][%d]=%d  ",i,j,mat[i][j]);
20         }
21         printf("\n");
22     }
23
24     return 0;
25 }
```

```
imprimindo a matriz
mat[0][0]=0 mat[0][1]=0 mat[0][2]=0
mat[1][0]=0 mat[1][1]=0 mat[1][2]=0
mat[2][0]=0 mat[2][1]=0 mat[2][2]=0
mat[3][0]=0 mat[3][1]=0 mat[3][2]=0
mat[4][0]=0 mat[4][1]=0 mat[4][2]=0
```

## Arranjo duas Dimensão - Matriz

Leia três valores  $a, b, c$ . em seguida preencha uma matriz (5x5) da seguinte forma. Os valores acima da diagonal principal deverá ser preenchido com o valor  $a$ , abaixo da diagonal principal deverá ser preenchido com o valor  $b$ , e a diagonal principal deverá ser preenchida com o valor  $c$ .

Leia três valores a,b,c. em seguida preencha uma matriz (5x5) da seguinte forma. Os valores acima da diagonal principal deverá ser preenchido com o valor a, os valores abaixo da diagonal principal deverá ser preenchido com o valor b, e a diagonal principal deverá ser preenchida com o valor c.

```
var
mat: conjunto [0..4,0..4] de inteiro
a,b,c,i,j:inteiro
inicio
  leia(a,b,c)
  para i de 0 ate 4 passo 1 faca
    para j de 0 ate 4 passo 1 faca
      se i<j entao
        mat[i,j]=a
      senao
        se i>j entao
          mat[i,j]=b
        senao
          mat[i,j]=c
        fimse
      fimse
    fimpara
  fimpara
  // imprimindo a matriz
  para i de 0 ate 4 passo 1 faca
    para j de 0 ate 4 passo 1 faca
      escreva(mat[i,j], " ")
    fimpara
  escreval
  fimpara
fimalgoritmo
```

```
4 int main()
5 {
6     int mat[5][5],a,b,c,i,j;
7     printf("Digite o valor acima da diagonal principal:");
8     scanf("%d",&a);
9     printf("Digite o valor abaixo da diagonal principal:");
10    scanf("%d",&b);
11    printf("Digite o valor da diagonal principal:");
12    scanf("%d",&c);
13
14    for (i=0; i<5; i=i+1)
15    { for (j=0; j<5; j=j+1)
16      { if (i<j)
17        {
18          mat[i][j]=a;
19        }
20        else
21        { if (i>j)
22          {
23            mat[i][j]=b;
24          }
25          else
26          {
27            mat[i][j]=c;
28          }
29        }
30      }
31    }
32    printf("imprimindo a matriz\n");
33    for (i=0; i<5; i=i+1)
34    { for (j=0; j<5; j=j+1)
35      {
36        printf("%d ",mat[i][j]);
37      }
38      printf("\n");
39    }
40    return 0;
41  }
```

```
Digite o valor acima da diagonal principal:1
Digite o valor abaixo da diagonal principal:2
Digite o valor da diagonal principal:3
imprimindo a matriz
3 1 1 1 1
2 3 1 1 1
2 2 3 1 1
2 2 2 3 1
2 2 2 2 3
```

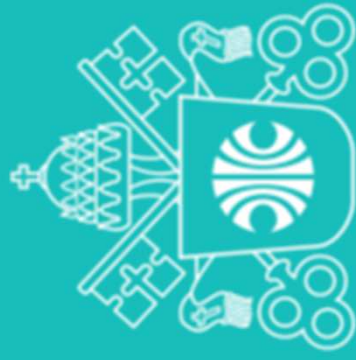
## Alocação dinâmica de memória – Matrizes – Exercício

Desenvolver um programa que leia o número de alunos em uma turma.

Em seguida:

- a) criar uma função que devolva um vetor com os nomes dos alunos.
- b) uma função que devolva uma matriz contendo quatro notas por aluno – notas do tipo inteiro.
- c) uma função que receba a matriz de notas e devolva um vetor do tipo real contendo a média de cada aluno.
- d) uma função que devolva um vetor com a classificação em ordem alfabética dos alunos da turma.
- e) uma função que receba os vetores e matrizes criados e imprima os alunos em ordem alfabética , bem como suas médias





# PUC Minas Virtual