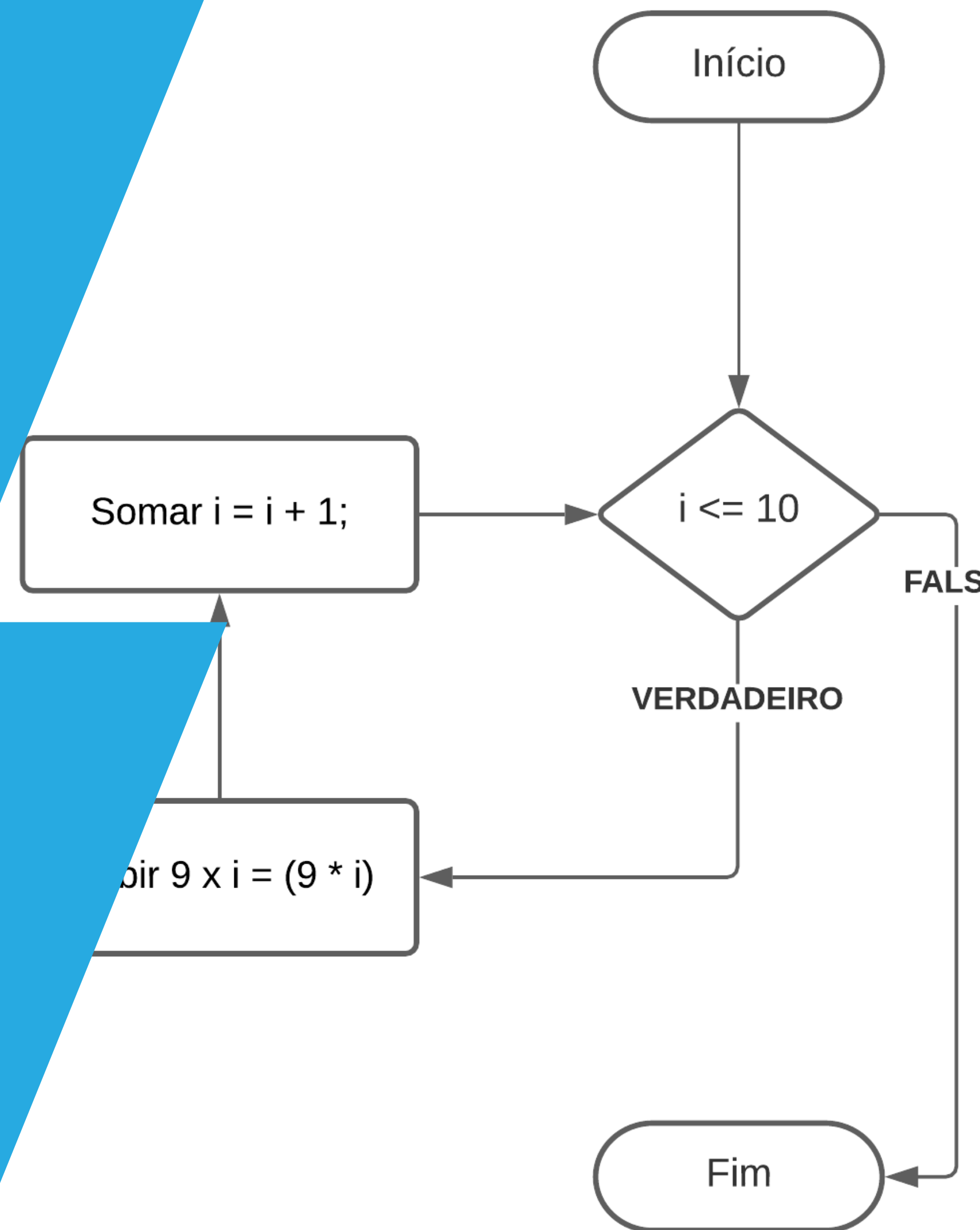


Estruturas Condicionais



Estruturas Condicionais Aninhadas

Estruturas Condicionais Aninhadas são várias condições em cascatas, ou seja, um IF dentro de outro IF.

Em descrição narrativa:

Inicio

Abrir o site

Se eu tiver 10 mil

Compro um pc gamer

Senão

Se eu tiver 200 reais

Compro um fone

Senao

Fecho o site e choro

FimSe

FimSe

Fim

Estruturas Condicionais Aninhadas

- Área dos algoritmos (Edição do código fonte) -> Nome do arquivo: [semnome]

```

4 // Descrição : Aqui você descreve o que o programa faz! (função
5 // Autor(a) : Nome do(a) aluno(a)
6 // Data atual : 13/05/2023
7 Var
8 // Seção de Declarações das variáveis
9 dinheiro :inteiro
10
11 Início
12 // Seção de Comandos, procedimento, funções, operadores, etc...
13
14 dinheiro <- 9999
15 |
16 se dinheiro >= 10000 entao
17     escreval("Vou comprar um pc gamer")
18 senao
19     se dinheiro >= 200 entao
20         escreval("Vou comprar um mouse")
21     senao
22         escreval("Vou chorar")
23     fimse
24 fimse
25 Fimalgoritmo

```

Áreas das variáveis de memória (Globais e Locais)

[illegible]

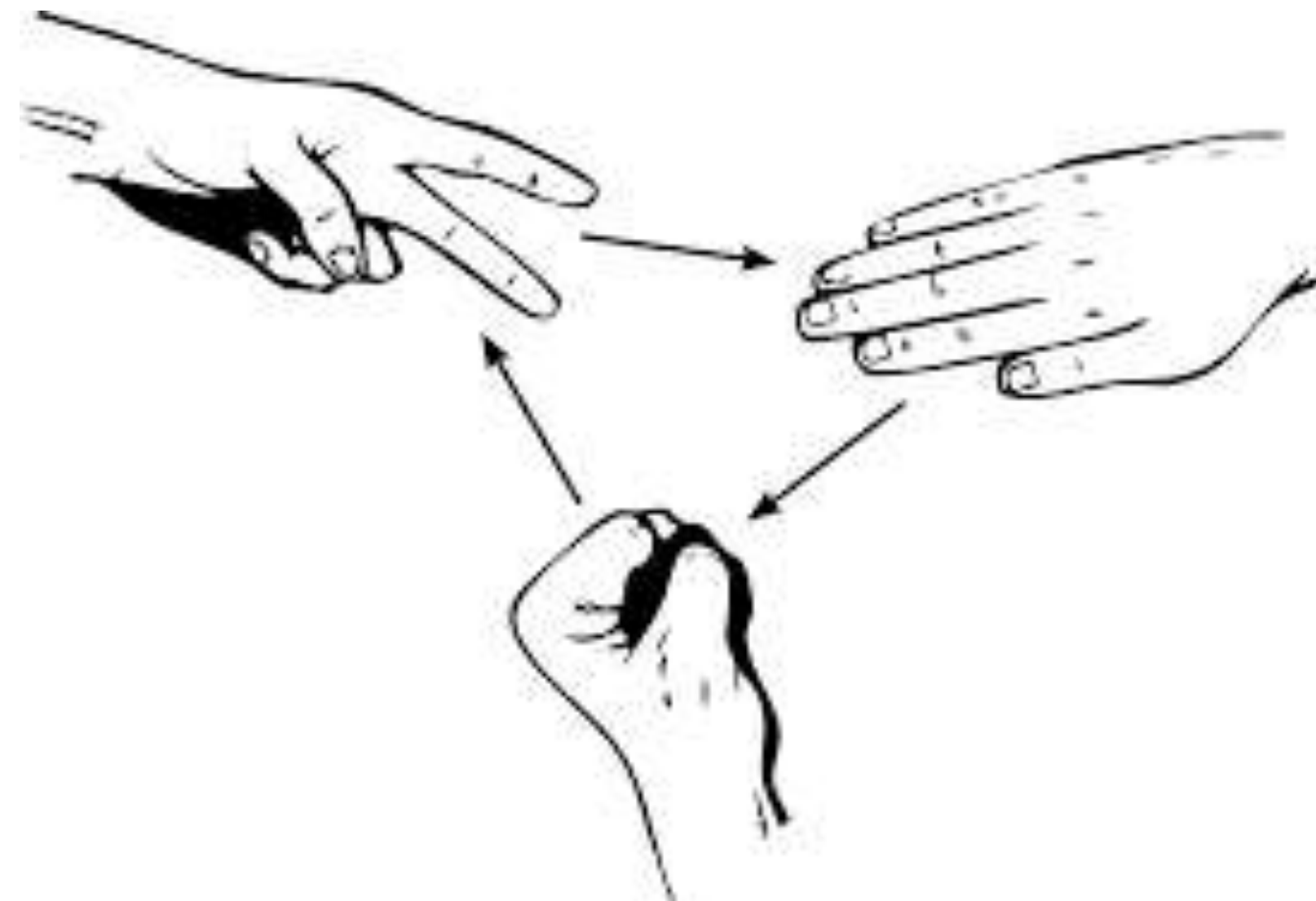
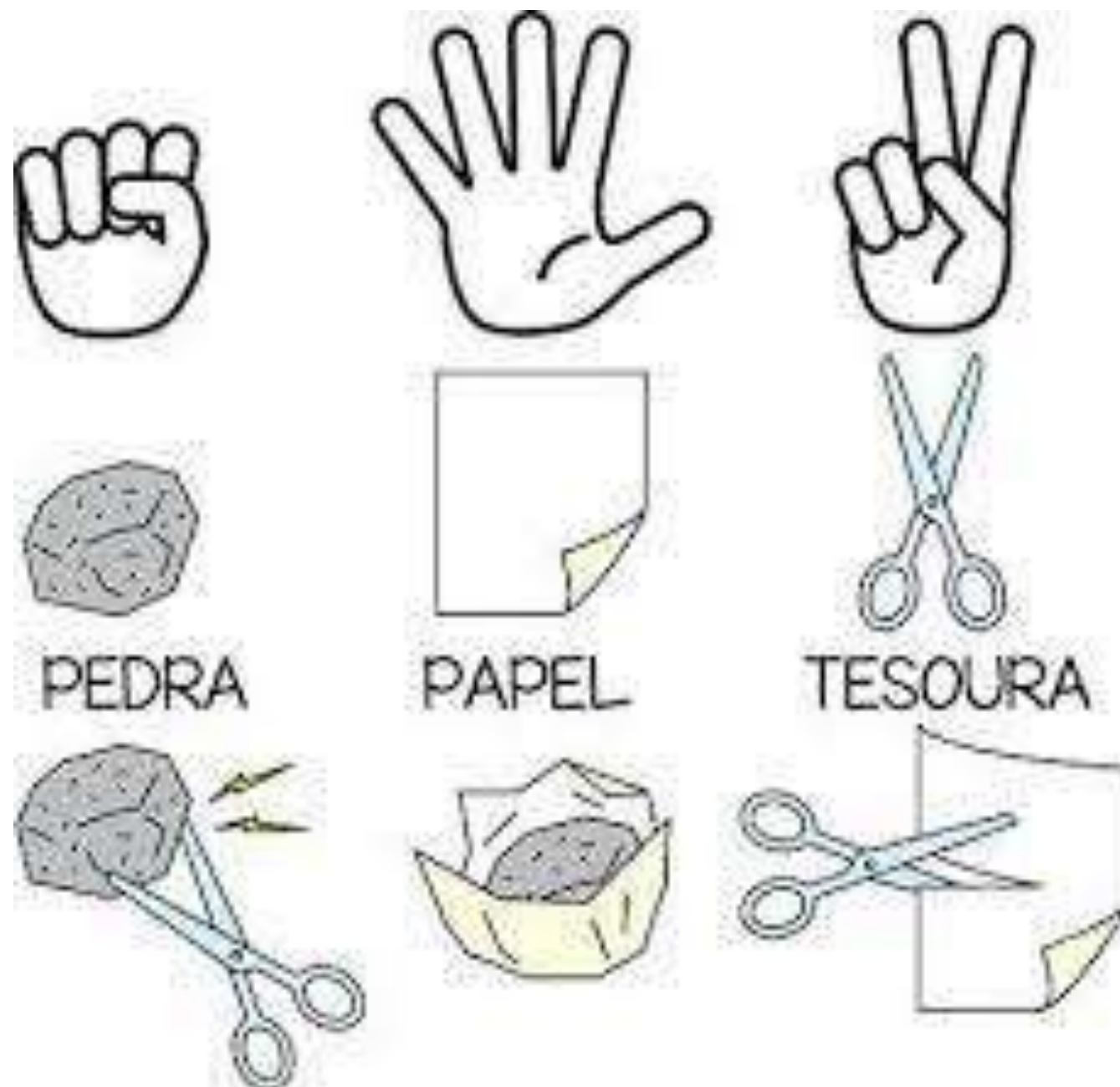
Área de visualização dos resultados

```
Início da execução
Vou comprar um mouse
Fim da execução.
```

JO KEN PO

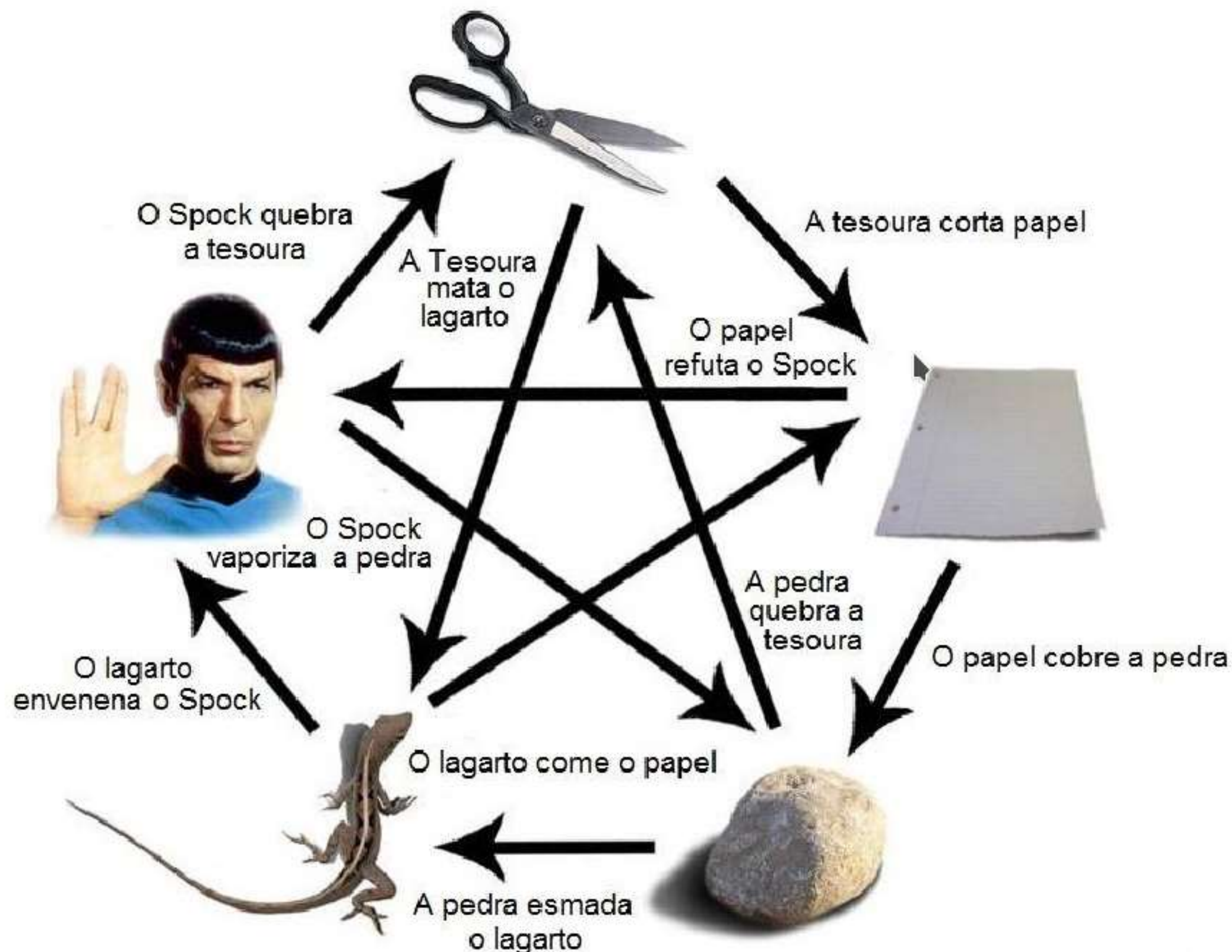


Crie um jogo de JoKenPo (Pedra-Papel-Tesoura)



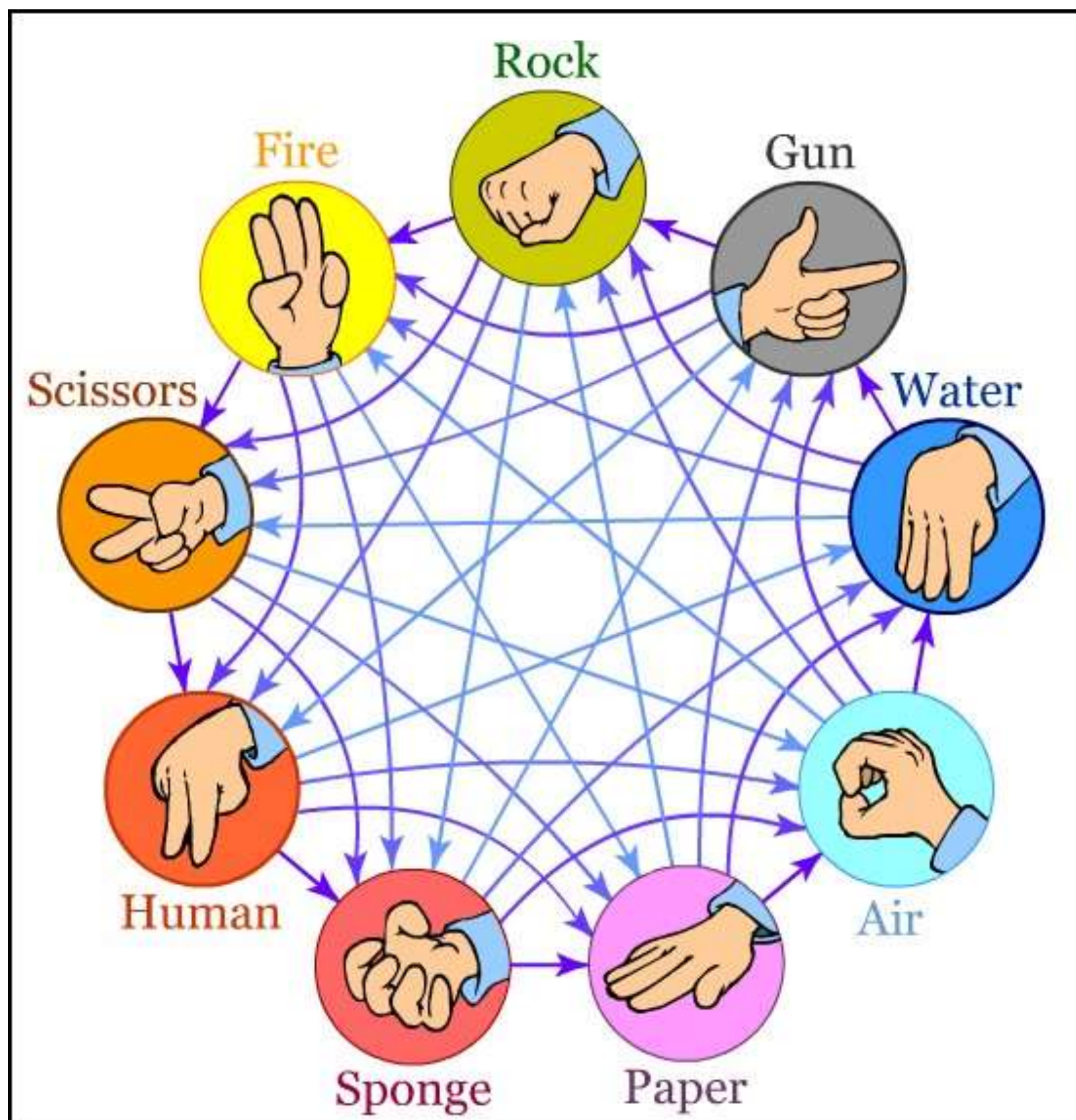
Desafio

Incrementar o código do jokenpo com duas novas opções de jogada



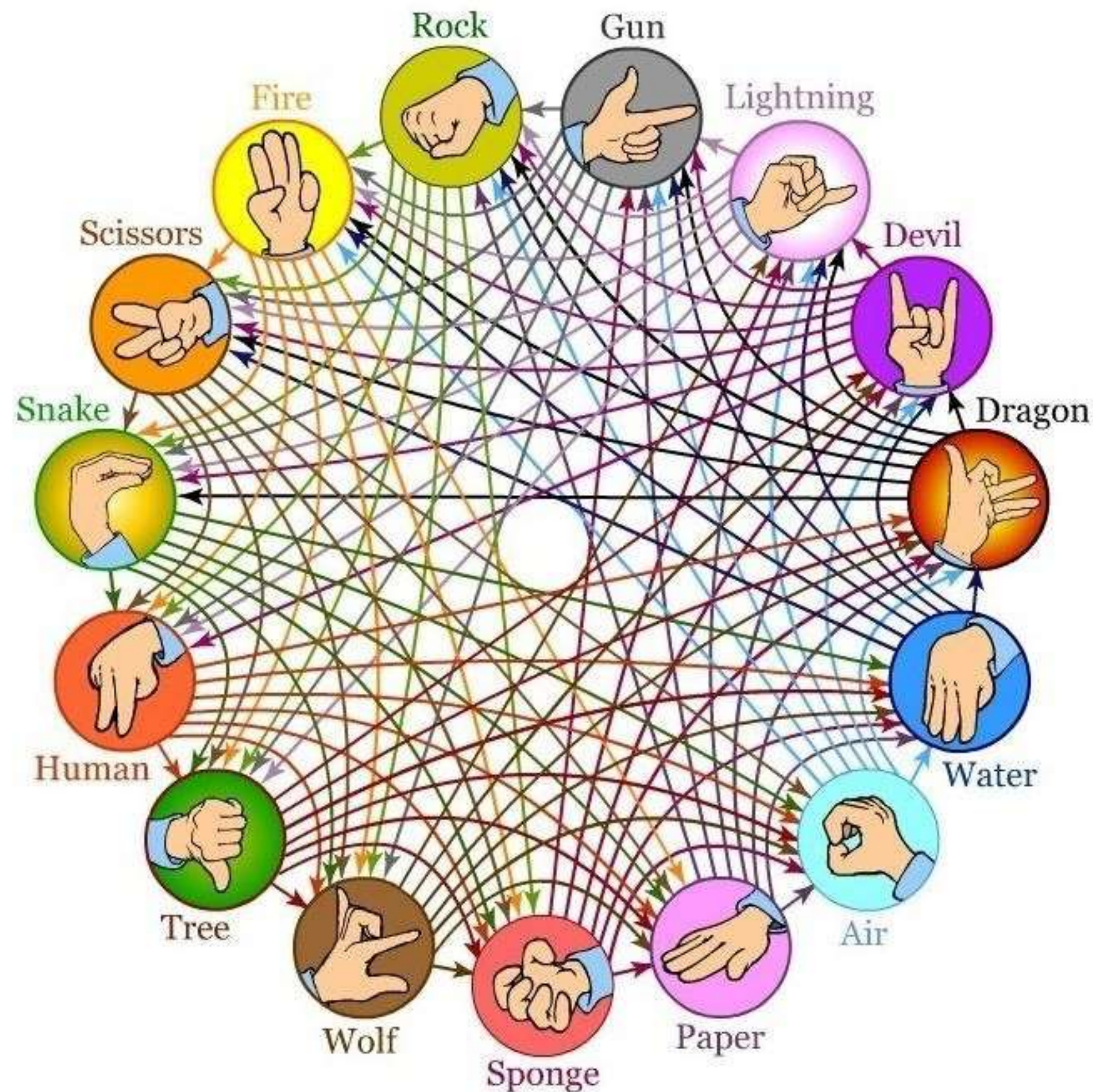
Desafio

Incrementar o código do jokenpo com duas novas opções de jogada



Desafio

Incrementar o código do jokenpo com duas novas opções de jogada



Estruturas Condicionais

Escolha/caso

A estrutura condicional ESCOLHA permite executar um bloco de código diferente de acordo com cada opção (cada CASO) especificada. Seu uso é indicado quando os valores a serem analisados nessas condições são pré-definidos.

Em descrição narrativa:

Início

Variavel camisa = texto

Escolha (camisa)

caso preta

Um brinde

caso branca

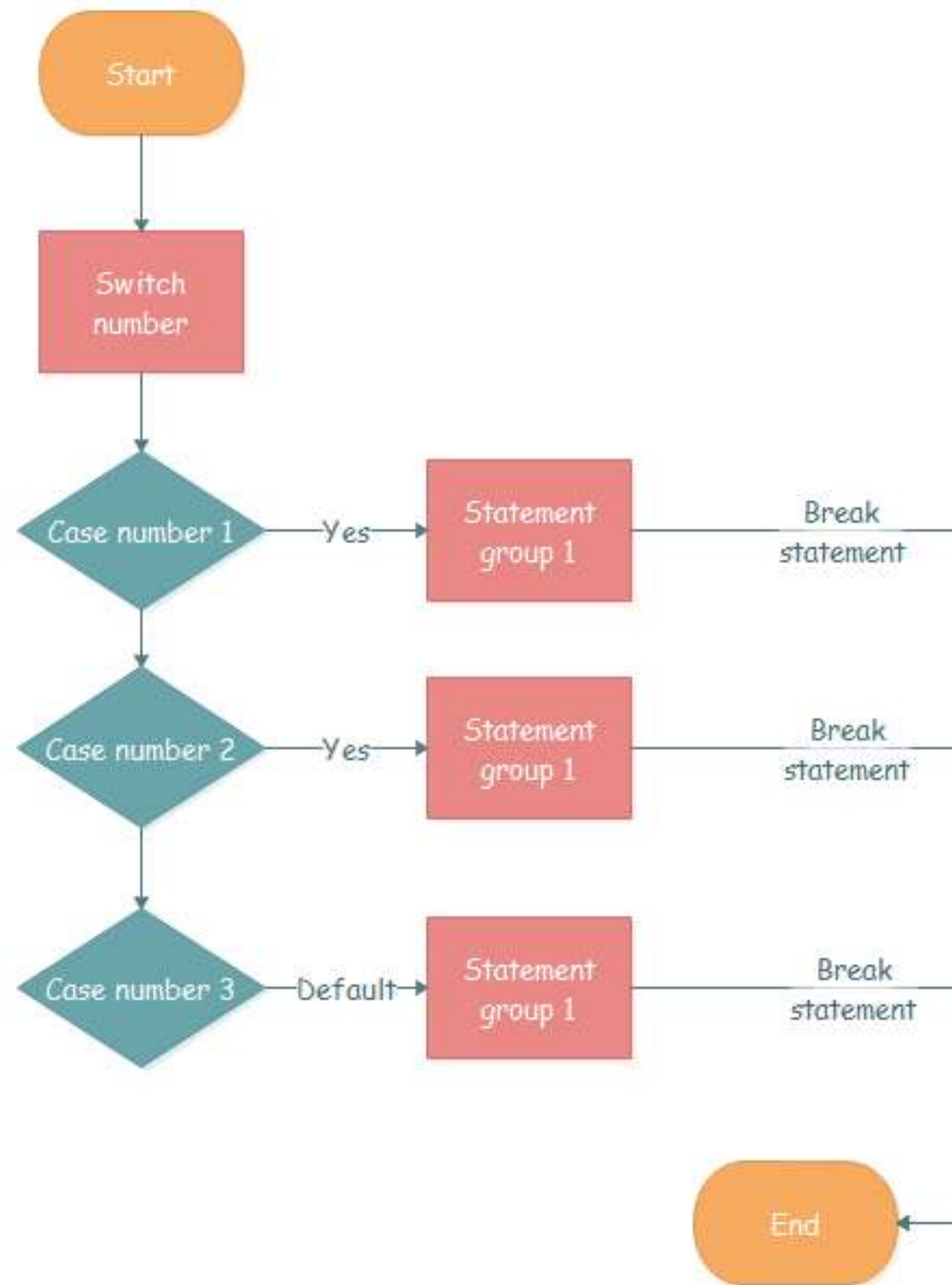
Um voucher

Outroscasos

Um abraço

Fim

Escolha /caso



Escolha/caso

Área dos algoritmos (Edição do código fonte) -> Nome do arquivo: [semnome]

```

4 // Descrição      : Aqui você descreve o que o programa faz! (função
5 // Autor(a)       : Nome do(a) aluno(a)
6 // Data atual     : 13/05/2023
7 Var
8 // Seção de Declarações das variáveis
9 moedas : inteiro
10
11 Inicio
12 // Seção de Comandos, procedimento, funções, operadores, etc...
13
14 leia (moedas)
15
16     escolha moedas
17     caso 100
18         Escreval("Toma uma nota de 100")
19     caso 50
20         Escreval("Toma uma nota de 50")
21     caso 20
22         Escreval("Toma uma nota de 20")
23     outrocaso
24         Escreval("Não vou trocar")
25     fimescolha
26 Fimalgoritmo

```

Áreas das variáveis de memória (Globais e Locais)

[illegible]

Área de visualização dos resultados

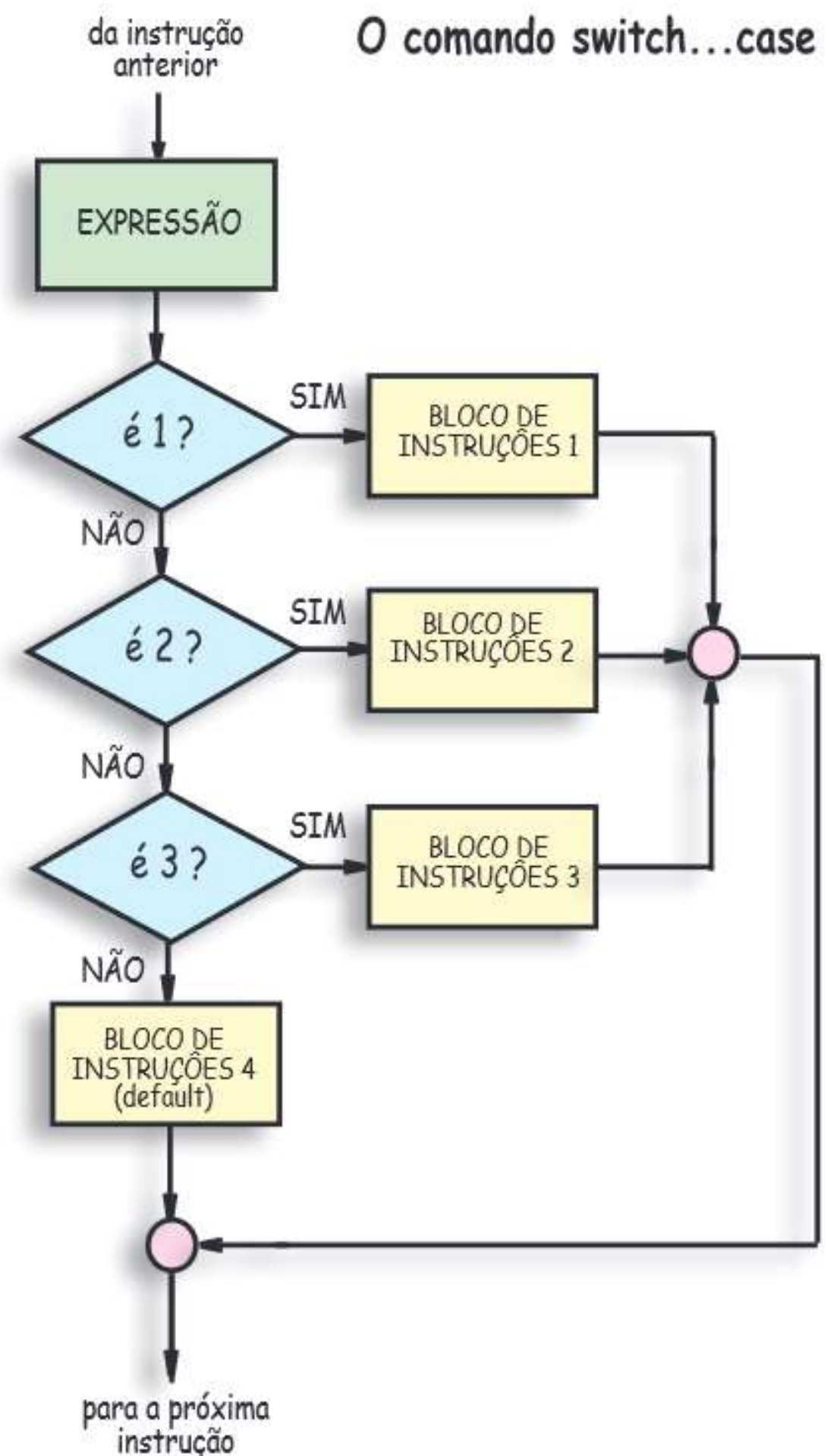
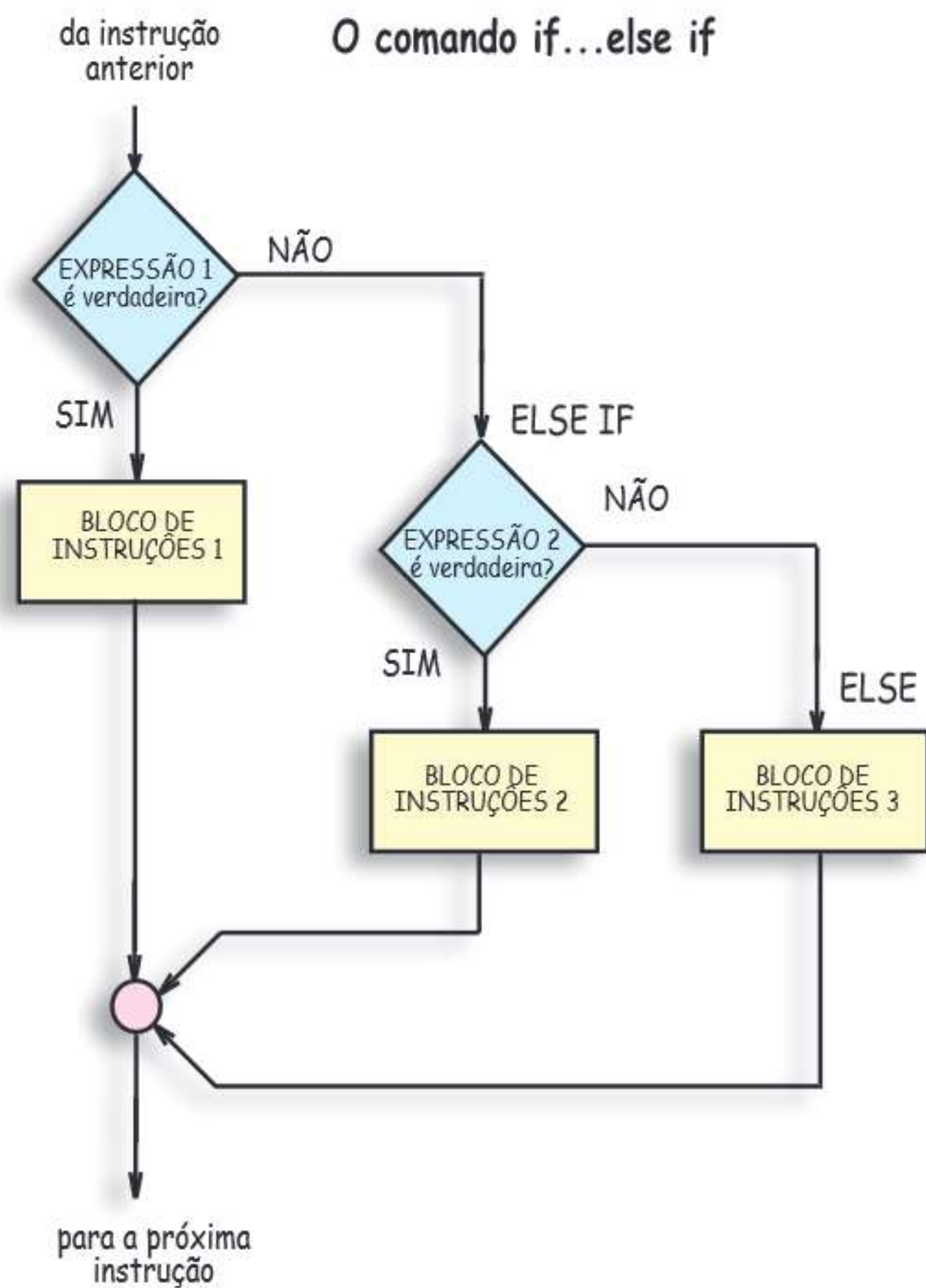
```
Início da execução
20
Toma uma nota de 20
Fim da execução.
```

Diferença de Se/Senao e Escolha/caso

- ☐ Utilizado apenas para inteiros ou caracteres
- ☐ Só compara igualdade
- ☐ Não pode utilizar operadores lógicos (e/ou)

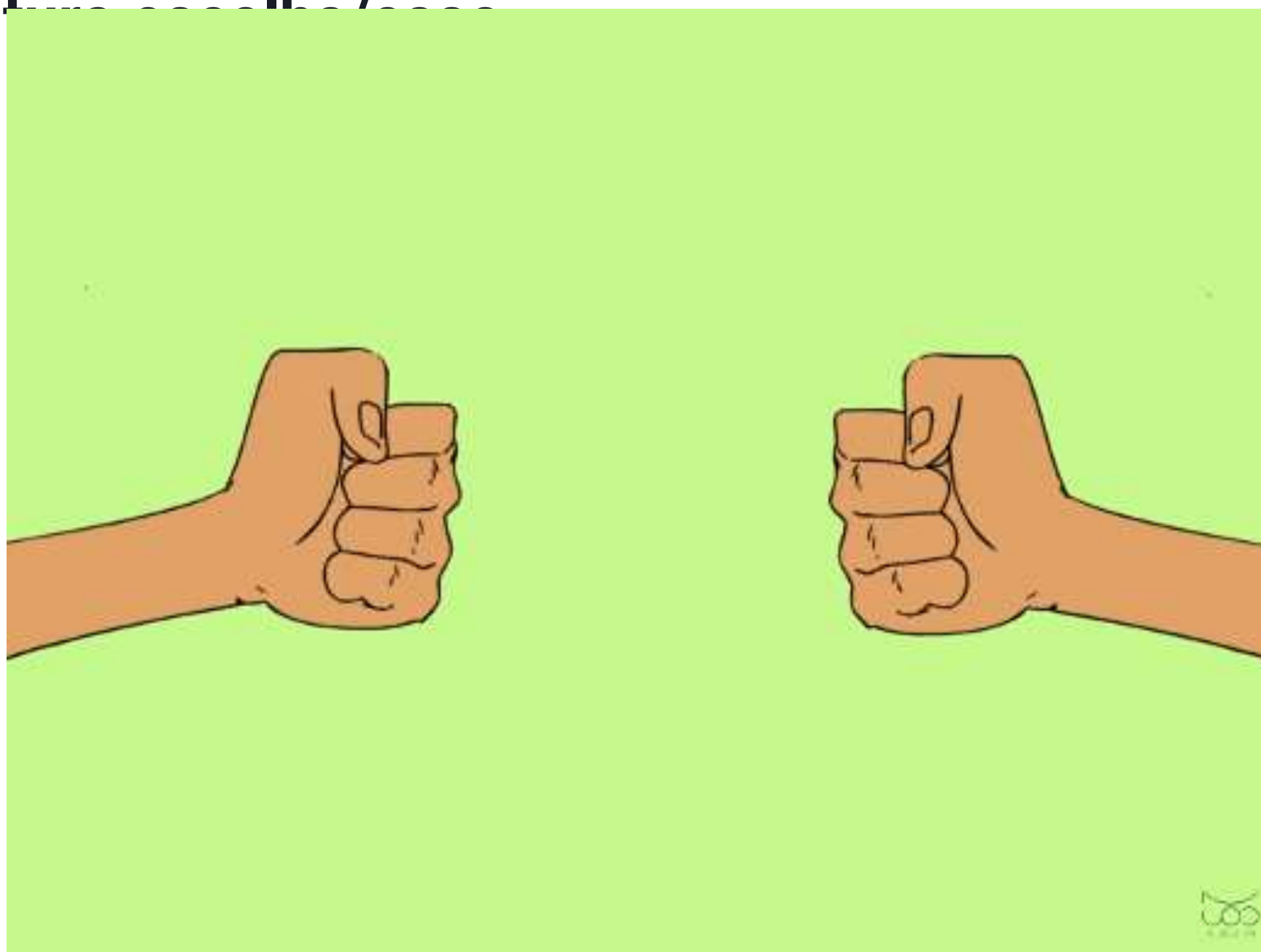
- ☐ Usa se escolha/caso quando os valores pra se comparar já são esperados, e não tão abrangentes que nem no Se/senão

Escolha/caso



Desafio 2 – O inimigo agora é outro

Transforme o código do Jokenpo de um código feito com a estrutura se/senão para um código feito com a estrutura switch/case





PELO FUTURO DA INDUSTRIA



PELO FUTURO DO TRABALHO