PORTUGUES ESTRUTURADO

COMANDO ESCOLHA

```
escolha seletor

inicio

caso V1: <bloco de instruções A>;

caso V2: <bloco de instruções B>;

caso V3: <bloco de instruções C>;

caso V4: <bloco de instruções D>;

caso contrário: <bloco de instruções E>;

fim
```

Observação:

Seletor é uma variável cujo conteúdo precisa ser testado (não pode ser do tipo real);

EXEMPLO DE USO

```
algoritmo calculadora;
var
    real num1, num2;
    caracter operador;
inicio
    leia(num1, num2);
    leia(operador);
    escolha operador
    inicio
        caso '+':
             escreva ("A soma é:", num1+num2);
        caso '-':
             escreva ("A diferença é:", num1-num2);
        caso '*':
             escreva ("A multiplicação é:", num1*num2);
        caso '/':
             escreva ("A divisão é:", num1/num2);
        caso contrário:
             escreva ("Operador inválido");
    fim
fim
```

PORTUGUES ESTRUTURADO

Exercício 1

Criar um algoritmo que calcule o que deve ser pago por um produto considerando o preço normal de etiqueta e a escolha da condição de pagamento. Utilize os codigos da tabela a seguir para ler qual a condição de pagamento escolhida e efetuar o calculo adequado. Transforme para multipla escolha!

```
algoritmo program1
var
    real valor, juros, desconto, valorFinal;
     logico erro;
    caracter formaPagamento;
inicio
    escreva ("Digite o valor do produto:");
    leia(valor);
     escreva ("Digite a forma de pagamento:");
     leia(formaPagamento);
    escolha formaPagamento
     inicio
         caso '1':
               desconto=(10*valor)/100;
               valorFinal=valor-desconto;
          caso '2':
               desconto=(5*valor)/100;
               valorFinal=valor-desconto;
          caso '3':
               valorFinal=valor;
          caso '4':
               juros=(10*valor)/100;
               valorFinal=valor+juros;
          caso contrário:
              erro=1;
     fim
     se (erro==Falso) entao
     inicio
         escreva ("O valor final do produto é:", valorFinal);
     fim
     senao
     inicio
          escreva ("Código inválido");
     fim
fim
```