



## Lógica de Programação

Me. Claudio F. de Carvalho

“

*Possibilita repetir um trecho de programa, sem que  
seja necessário escrevê-lo exatamente o número  
de vezes que se deseja de fato executar.*

”

(MANZANO & OLIVEIRA, 2012)

## O que NÃO fazer

**algoritmo**      apresentaNomeCincoVezes

**variáveis**

NOME: **caractere**

**início**

**escreva** "Digite o seu nome"

**leia** NOME

**escreva** "Seu nome é ", NOME

**escreva** "Seu nome é ", NOME

**escreva** "Seu nome é ", NOME

**escreva** "Seu nome é ", NOME

**escreva** "Seu nome é ", NOME

**fim**



## Estrutura de controle de repetição para/fim\_para

**algoritmo**      apresentaNomeCincoVezes

**variáveis**

NOME: **caractere**

I: **inteiro**

**início**

**escreva** "Digite o seu nome"

**leia** NOME

**para** I **de** 1 **até** 5 **passo** 1

**escreva** "Seu nome é ", NOME

**fim\_para**

**fim**

NOME	I	Tela
Alexandre	1	Seu nome é Alexandre
	2	Seu nome é Alexandre
	3	Seu nome é Alexandre
	4	Seu nome é Alexandre
	5	Seu nome é Alexandre
	6	



## Estrutura de controle de repetição para/fim\_para

**algoritmo**      apresentaNomeCincoVezes

**variáveis**

NOME: **caractere**

I: **inteiro**

**início**

**escreva** "Digite o seu nome"

**leia** NOME

**para** I **de** 0 **até** 4 **passo** 1

**escreva** "Seu nome é ", NOME

**fim\_para**

**fim**

NOME	I	Tela
Alexandre	0	Seu nome é Alexandre
	1	Seu nome é Alexandre
	2	Seu nome é Alexandre
	3	Seu nome é Alexandre
	4	Seu nome é Alexandre
	5	



## Estrutura de controle de repetição para/fim\_para

**algoritmo**      apresentaNomeCincoVezes

**variáveis**

NOME: **caractere**

I: **inteiro**

**início**

**escreva** "Digite o seu nome"

**leia** NOME

**para** I **de** 2 **até** 6 **passo** 1

**escreva** "Seu nome é ", NOME

**fim\_para**

**fim**

NOME	I	Tela
Alexandre	2	Seu nome é Alexandre
	3	Seu nome é Alexandre
	4	Seu nome é Alexandre
	5	Seu nome é Alexandre
	6	Seu nome é Alexandre
	7	



## Estrutura de controle de repetição para/fim\_para

**algoritmo**   apresentaNumeros1a5

**variáveis**

    I: inteiro

**início**

**para** I **de** 1 **até** 5 **passo** 1  
    **escreva** I

**fim\_para**

**fim**

I	Tela
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	