

Tema: Introdução à programação  
Atividade: Montagem de programas em C

### Preparação

Vídeos recomendados:

Antes de iniciar as atividades, recomenda-se assistir aos seguintes vídeos:

[https://www.youtube.com/watch?v=GiCt0Cwcp-U&list=PL8iN9FQ7\\_jt7pMKtbgoc0uUQjoJK-3dYu&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=GiCt0Cwcp-U&list=PL8iN9FQ7_jt7pMKtbgoc0uUQjoJK-3dYu&index=1)  
[https://www.youtube.com/watch?v=q51cHsgRHU4&list=PL8iN9FQ7\\_jt7pMKtbgoc0uUQjoJK-3dYu&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=q51cHsgRHU4&list=PL8iN9FQ7_jt7pMKtbgoc0uUQjoJK-3dYu&index=2)  
[https://www.youtube.com/watch?v=07YPObbEpU8&list=PL8iN9FQ7\\_jt7pMKtbgoc0uUQjoJK-3dYu&index=3](https://www.youtube.com/watch?v=07YPObbEpU8&list=PL8iN9FQ7_jt7pMKtbgoc0uUQjoJK-3dYu&index=3)  
[https://www.youtube.com/watch?v=yQx8sD6vK6M&list=PL8iN9FQ7\\_jt7pMKtbgoc0uUQjoJK-3dYu&index=4](https://www.youtube.com/watch?v=yQx8sD6vK6M&list=PL8iN9FQ7_jt7pMKtbgoc0uUQjoJK-3dYu&index=4)  
[https://www.youtube.com/watch?v=tQhnuVR2gc4&list=PL8iN9FQ7\\_jt7pMKtbgoc0uUQjoJK-3dYu&index=5](https://www.youtube.com/watch?v=tQhnuVR2gc4&list=PL8iN9FQ7_jt7pMKtbgoc0uUQjoJK-3dYu&index=5)  
[https://www.youtube.com/watch?v=GdjGrVjRgTI&list=PL8iN9FQ7\\_jt7pMKtbgoc0uUQjoJK-3dYu&index=6](https://www.youtube.com/watch?v=GdjGrVjRgTI&list=PL8iN9FQ7_jt7pMKtbgoc0uUQjoJK-3dYu&index=6)  
[https://www.youtube.com/watch?v=NsRwpFNZhJs&list=PL8iN9FQ7\\_jt7pMKtbgoc0uUQjoJK-3dYu&index=7](https://www.youtube.com/watch?v=NsRwpFNZhJs&list=PL8iN9FQ7_jt7pMKtbgoc0uUQjoJK-3dYu&index=7)  
[https://www.youtube.com/watch?v=8PAWmHdreoc&list=PL8iN9FQ7\\_jt7pMKtbgoc0uUQjoJK-3dYu&index=8](https://www.youtube.com/watch?v=8PAWmHdreoc&list=PL8iN9FQ7_jt7pMKtbgoc0uUQjoJK-3dYu&index=8)  
[https://www.youtube.com/watch?v=kaivxmdkyTg&list=PL8iN9FQ7\\_jt7pMKtbgoc0uUQjoJK-3dYu&index=11](https://www.youtube.com/watch?v=kaivxmdkyTg&list=PL8iN9FQ7_jt7pMKtbgoc0uUQjoJK-3dYu&index=11)  
[https://www.youtube.com/watch?v=TIIEIMmutQo&list=PL8iN9FQ7\\_jt7pMKtbgoc0uUQjoJK-3dYu&index=12](https://www.youtube.com/watch?v=TIIEIMmutQo&list=PL8iN9FQ7_jt7pMKtbgoc0uUQjoJK-3dYu&index=12)

Orientações gerais:

A melhor maneira de lidar com o guia é ler todos os enunciados e digitá-los aos poucos, e não copiá-los.

Após digitação, prever testes e registrar os valores escolhidos ao final do programa.

Testar cada um dos testes previstos e registrar os resultados.

Depois de todos os testes concluídos, iniciar a confecção dos exercícios.

Lidar com erros de compilação ou de execução faz parte do processo.

Caso necessitar de ajuda, primeiro, rever o código original e as referências indicadas; quando esgotadas, buscar ajuda externa. Anotar as soluções ao final do código, também.

Manter cópias e controle de versões. Não descartar soluções incompletas ou interrompidas.

Solicitar (e prestar-se à) revisão de código é uma excelente prática formativa e profissional.

- 01.) Editar e salvar um esboço de programa em C, com o nome do arquivo Exemplo0100.c  
(não usar espaços em branco em nomes de pastas ou arquivos), observar o uso de pontuação,  
maiúsculas e minúsculas, espaços em branco entre operações e não usar acentos ou cedilha:

```
/*
Exemplo0100 - v0.0. - __ / __ / ____
Author: _____

Para compilar em terminal (janela de comandos):
Linux   : gcc -o exemplo0100   exemplo0100.c
Windows: gcc -o exemplo0100   exemplo0100.c

Para executar em terminal (janela de comandos):
Linux   : ./exemplo0100
Windows: exemplo0100
*/
// dependencias
#include <stdio.h>    // para as entradas e saidas
#include <stdlib.h>    // para outras funcoes de uso geral

/**
Method_01.
*/
void method_01 ( void )
{
    // identificar
    printf ( "%s\n", "Method_01" );

    // encerrar
    printf ( "\nApertar ENTER para continuar.\n" );
    getchar ( );
} // end method_01 ( )

/*
Funcao principal.
@return codigo de encerramento
@param argc - quantidade de parametros na linha de comandos
@param argv - arranjo com o grupo de parametros na linha de comandos
*/
int main ( int argc, char* argv [ ] )
{
    // definir dado
    int opcao = 0

    // identificar
    printf ( "%s\n", "Exemplo0100 - Programa = v0.0" );
    printf ( "%s\n", "Autor: _____" );
    printf ( "\n" );    // mudar de linha
```

```

// acoes

// repetir
do
{
    // para mostrar opcoes
    printf ( "\n%s\n", "Opcoes:" );
    printf ( "\n%s" , "0 - Terminar" );
    printf ( "\n%s" , "1 - Method_01" );
    printf ( "\n" );

    // ler a opcao do teclado
    printf ( "\n%s", "Opcao = " );
    scanf ( "%d", &opcao );
    getchar(); // para limpar a entrada de dados

    // para mostrar a opcao lida
    printf ( "\n%s%d", "Opcao = ", opcao );

    // escolher acao dependente da opcao
    switch ( opcao )
    {
        case 0: // nao fazer nada
            break;
        case 1: // executar method_01
            method_01 ( );
            break;
        default: // comportamento padrao
            printf ( "\nERRO: Opcao invalida.\n" );
            break;
    } // end switch
}
while ( opcao != 0 );

// encerrar
printf ( "\n\nApertar ENTER para terminar." );
getchar(); // aguardar por ENTER
return ( 0 ); // voltar ao SO (sem erros)
} // end main ( )

/*
----- documentacao complementar

----- notas / observacoes / comentarios

----- previsao de testes

----- historico

Versao      Data      Modificacao
0.1         __/___     esboco

----- testes

Versao      Teste
0.0         00. ( ___ )   identificacao de programa

*/

```

02.) Compilar o programa.

Se houver erros, identificar, individualmente, a referência para a linha onde ocorre.

Consultar atentamente o modelo acima, na linha onde ocorreu o erro (e também linhas próximas), editar as modificações necessárias.

Compilar novamente e proceder assim até que todos os erros tenham sido resolvidos.

Se não houver erros, seguir para o próximo passo.

DICA: Se precisar de ajuda sobre como proceder a compilação, consultar os vídeos com as demonstrações sobre algumas formas para fazê-lo.

SUGESTÃO: Para se acostumar ao tratamento de erros, registrar a mensagem de erro (como comentário) e quais as medidas encontradas para resolvê-lo.

03.) Executar o programa.

Observar as saídas.

04.) Copiar a versão atual do programa para outra (nova) – Exemplo0101.c.

Editar alterações no método 01:

```
/*
  Method_01.
*/
void method_01 ( void )
{
  // definir dado
  int x = 0; // definir variavel com valor inicial

  // identificar
  printf ( "\n%s\n", "Method_01 - Programa = v0.0" );

  // mostrar valor inicial
  printf ( "\n%s%d\n", "x = ", x );
  // OBS.: O formato para int -> %d (ou %i)
  printf ( "&%s%p\n", "x = ", &x );
  // OBS.: O formato para endereco -> %p)

  // ler do teclado
  printf ( "Entrar com um valor inteiro: " );
  scanf ( "%d", &x );
  // OBS.: Necessario indicar o endereco -> &
  getchar ( ); // OBS.: Limpar a entrada de dados

  // mostrar valor lido
  printf ( "%s%i\n", "x = ", x );

  // encerrar
  printf ( "\n\nApertar ENTER para continuar." );
  getchar( ); // aguardar por ENTER
} // end method_01 ( )
```

```

/*
----- documentacao complementar

----- notas / observacoes / comentarios

----- previsao de testes

```

- a.) 5
- b.) -5
- c.) 123456789

```

----- historico

Versao      Data      Modificacao
0.1         _/_/    esboco

```

```

----- testes

Versao      Teste
0.1         01. ( ___ )      identificacao de programa
                                          leitura e exibicao de inteiro

```

\*/

DICA: O melhor lugar para se colocar definições de dados é próximo ao início, junto aos cabeçalhos (assinaturas) dos procedimentos ou das funções. Recomenda-se, sempre que possível, definir com valores iniciais, principalmente os dados que servirão como constantes ou variáveis, segundo os tipos de valores que armazenarão.

#### SUGESTÃO:

Se quiser, poderá experimentar outra forma de definição, como a mostrada a seguir que, se usada, não terá qualquer consequência sobre o resultado da execução; embora seja muito menos recomendada. A atribuição (ou transferência) de valor será geralmente indicada pela referência para o dado (nome ou destino) à esquerda do sinal de atribuição ('='); e o valor a ser transferido (fonte), à direita desse.

```
int x; // forma alternativa, sem definir o valor inicial
```

```
...
```

```
x = 0; // e definir o valor depois, portanto: x <- 0 (ler como: o lugar x receberá zero)
```

```
printf ( "%s%\n", "x = ", x );
```

05.) Compilar o programa.

- 06.) Executar o programa.  
Observar as saídas.  
Registrar os resultados.

Versao	Teste	
0.1	01. ( OK )	identificacao de programa

Em caso de erro (ou dúvida), usar comentários para registrar a ocorrência e, posteriormente, tentar resolvê-lo (ou para esclarecer dúvidas).

- 07.) Copiar a versão atual do programa para outra (nova) – Exemplo0102.c.

- 08.) Editar mudanças no nome do programa e versão, para incluir a manipulação de um valor real, conforme as indicações a seguir, tomando o cuidado de modificar todas as indicações, inclusive as presentes em comentários. Incluir na documentação complementar as alterações feitas, acrescentar indicações de mudança de versão e prever novos testes.

```
/**
  Method_02.
*/
void method_02 ( void )
{
  // definir dado
  double x = 0.0;      // definir variavel com valor inicial
                      // OBS.: Definir a parte fracionaria e' util

  // identificar
  printf ( "\n%s\n", "Method_02 - Programa - v0.0" );

  // mostrar valor inicial
  printf ( "\n%s%lf\n", "x = ", x );
                      // OBS.: O formato para double -> %lf

  // ler do teclado
  printf ( "Entrar com um valor real: " );
  scanf ( "%lf", &x );
                      // OBS.: Necessario indicar o endereco -> &
  getchar ( );        // OBS.: Limpar a entrada de dados

  // mostrar valor lido
  printf ( "%s%lf\n", "x = ", x );

  // encerrar
  printf ( "\n\nApertar ENTER para continuar.\n" );
  getchar ( );        // aguardar por ENTER
} // end method_02 ( )
```

```

/*
Funcao principal.
@return codigo de encerramento
@param argc - quantidade de parametros na linha de comandos
@param argv - arranjo com o grupo de parametros na linha de comandos
*/
int main ( int argc, char* argv [ ] )
{
// definir dado
int opcao = 0

// identificar
printf ( "%s\n", "Exemplo0100 - Programa = v0.0" );
printf ( "%s\n", "Autor: _____" );
printf ( "\n" );      // mudar de linha

// acoes

// repetir
do
{
// para mostrar opcoes
printf ( "\n%s\n", "Opcoes:" );
printf ( "\n%s" , "0 - Terminar" );
printf ( "\n%s" , "1 - Method_01" );
printf ( "\n%s" , "2 - Method_02" );
printf ( "\n" );

// ler a opcao do teclado
printf ( "\n%s", "Opcao = " );
scanf ( "%d", &opcao );
getchar( );      // para limpar a entrada de dados

// para mostrar a opcao lida
printf ( "\n%s%d", "Opcao = ", opcao );

// escolher acao dependente da opcao
switch ( opcao )
{
case 0: // nao fazer nada
break;
case 1: // executar method_01
method_01 ( );
break;
case 2: // executar method_02
method_02 ( );
break;
default: // comportamento padrao
printf ( "\nERRO: Opcao invalida.\n" );
break;
} // end switch
}
while ( opcao != 0 );

// encerrar
printf ( "\n\nApertar ENTER para terminar." );
getchar( );      // aguardar por ENTER
return ( 0 );      // voltar ao SO (sem erros)
} // end main ( )

```

/\*

----- documentacao complementar

----- notas / observacoes / comentarios

----- previsao de testes

a.) 0.5

b.) -0.5

c.) 1.23456789

----- historico

Versao	Data	Modificacao
0.1	__/__/__	esboco
0.2	__/__/__	mudanca de versao

----- testes

Versao	Teste	
0.1	01. ( OK )	identificacao de programa leitura e exibicao de inteiro
0.2	02. ( ___ )	identificacao de programa

\*/

DICA: A exibição (ou transferência para a saída padrão) de valor de um dado poderá ser feita, sempre que necessário, para se consultar o que estiver armazenado. Como a saída exige uma conversão para os símbolos correspondentes aos padrões da língua do usuário, faz-se necessário converter valores numéricos em equivalentes literais (caracteres), o que será indicado pelo formato aspas, que antecederá a referência para o valor a ser convertido (x). A operação de composição (chamada de *formatação*) também providenciará a *concatenação* (junção) da sequência com a conversão do valor. Para essa operação ser bem sucedida, a sequência recomenda-se usar uma cadeia de caracteres, conteúdo constante ou não, seguida de valor(es).

SUGESTÃO: Recomenda-se preceder a exibição do valor pelo nome escolhido para o mesmo.

09.) Compilar o programa novamente.

Se houver erros, resolvê-los e compilar novamente, até que todos tenham sido resolvidos.

Se não houver erros, seguir para o próximo passo.

10.) Executar o programa.

Observar as saídas.

Registrar os resultados.

Versao	Teste	
0.1	01. ( OK )	identificacao de programa leitura e exibicao de inteiro
0.2	01. ( OK )	identificacao de programa leitura e exibicao de real

11.) Copiar a versão atual do programa para outra (nova) – Exemplo0103.c.



12.) Acrescentar ao programa a definição de outro tipo de dado (x):

```
/**
  Method_03.
*/
void method_03 ( void )
{
  // definir dado
  char x = 'A';           // definir variavel com valor inicial
                          // OBS.: Indispensavel usar apostrofos

  // identificar
  printf ( "\n%s\n", "Method_03 - Programa - v0.0" );

  // mostrar valor inicial
  printf ( "\n%s%c\n", "x = ", x );
                          // OBS.: O formato para char -> %c

  // ler do teclado
  printf ( "Entrar com um caractere: " );
  scanf ( "%c", &x );
                          // OBS.: Necessario indicar o endereco -> &
  getchar ( );           // OBS.: Limpar a entrada de dados

  // mostrar valor lido
  printf ( "%s%c\n", "x = ", x );

  // encerrar
  printf ( "\n\nApertar ENTER para continuar.\n" );
  getchar ( );           // aguardar por ENTER
  return ( 0 );          // voltar ao SO (sem erros)
} // end main()

/*
  Funcao principal.
  @return codigo de encerramento
  @param argc - quantidade de parametros na linha de comandos
  @param argv - arranjo com o grupo de parametros na linha de comandos
*/
int main ( int argc, char* argv [ ] )
{
  // definir dado
  int opcao = 0

  // identificar
  printf ( "%s\n", "Exemplo0100 - Programa = v0.0" );
  printf ( "%s\n", "Autor: _____" );
  printf ( "\n" );       // mudar de linha
}
```

```

// acoes

// repetir
do
{
    // para mostrar opcoes
    printf ( "\n%s\n", "Opcoes:" );
    printf ( "\n%s" , "0 - Terminar" );
    printf ( "\n%s" , "1 - Method_01" );
    printf ( "\n%s" , "2 - Method_02" );
    printf ( "\n%s" , "3 - Method_03" );
    printf ( "\n" );

    // ler a opcao do teclado
    printf ( "\n%s", "Opcao = " );
    scanf ( "%d", &opcao );
    getchar( ); // para limpar a entrada de dados

    // para mostrar a opcao lida
    printf ( "\n%s%d", "Opcao = ", opcao );

    // escolher acao dependente da opcao
    switch ( opcao )
    {
        case 0: // nao fazer nada
            break;
        case 1: // executar method_01
            method_01 ( );
            break;
        case 2: // executar method_02
            method_02 ( );
            break;
        case 3: // executar method_03
            method_03 ( );
            break;
        default: // comportamento padrao
            printf ( "\nERRO: Opcao invalida.\n" );
            break;
    } // end switch
}
while ( opcao != 0 );

// encerrar
printf ( "\n\nApertar ENTER para terminar." );
getchar( ); // aguardar por ENTER
return ( 0 ); // voltar ao SO (sem erros)
} // end main ( )

```

13.) Compilar o programa.

Se houver erros, resolvê-los e compilar novamente, até que todos tenham sido resolvidos.

Se não houver erros, seguir para o próximo passo.

14.) Executar o programa.

Observar as saídas.

Registrar os resultados e realizar novos testes.

15.) Copiar a versão atual do programa para outra (nova) – Exemplo0104.c.

16.) Acrescentar ao programa uma outra definição de tipo de dado ( lógico ):

```
#include <stdbool.h> // para valores logicos
                        // Nota: Em alguns compiladores pode haver problemas
                        //      com relacao a essa biblioteca, caso acontecer
                        //      considerar o uso de definicoes alternativas.
```

17.) Acrescentar ao programa outro método:

```
/**
 *Method_04.
 */
void method_04 ( void )
{
    // definir dado
    bool x = false;      // definir variavel com valor inicial
                        // OBS.: Indispensavel usar minusculas
    int  y = 0;          // definir variavel auxiliar

    // identificar
    printf ( "\n%s\n", "EXEMPLO0104 - Programa - v0.0" );

    // mostrar valor inicial
    printf ( "\n%s%d\n", "x = ", x );
                        // OBS.: O formato para equivalente inteiro -> %d

    // ler do teclado
    printf ( "Entrar com um valor logico: " );
    scanf ( "%d", &y );
                        // OBS.: Usar equivalente inteiro -> 0 = false
    getchar ( );        // OBS.: Limpar a entrada de dados

    // garantir valor logico no intervalo [0:1]
    x = (y!=0);

    // mostrar valor lido
    printf ( "%s%d\n", "x = ", x );

    // encerrar
    printf ( "\n\nApertar ENTER para continuar.\n" );
    getchar ( );        // aguardar por ENTER
} // end method_04 ( )
```

```

/*
Funcao principal.
@return codigo de encerramento
@param argc - quantidade de parametros na linha de comandos
@param argv - arranjo com o grupo de parametros na linha de comandos
*/
int main ( int argc, char* argv [ ] )
{
// definir dado
int opcao = 0

// identificar
printf ( "%s\n", "Exemplo0100 - Programa = v0.0" );
printf ( "%s\n", "Autor: _____" );
printf ( "\n" ); // mudar de linha

// acoes

// repetir
do
{
// para mostrar opcoes
printf ( "\n%s\n", "Opcoes:" );
printf ( "\n%s" , "0 - Terminar" );
printf ( "\n%s" , "1 - Method_01" );
printf ( "\n%s" , "2 - Method_02" );
printf ( "\n%s" , "3 - Method_03" );
printf ( "\n%s" , "4 - Method_04" );
printf ( "\n" );

// ler a opcao do teclado
printf ( "\n%s", "Opcao = " );
scanf ( "%d", &opcao );
getchar( ); // para limpar a entrada de dados

// para mostrar a opcao lida
printf ( "\n%s%d", "Opcao = ", opcao );

// escolher acao dependente da opcao
switch ( opcao )
{
case 0: // nao fazer nada
break;
case 1: // executar method_01
method_01 ( );
break;
case 2: // executar method_02
method_02 ( );
break;
case 3: // executar method_03
method_03 ( );
break;
case 4: // executar method_04
method_04 ( );
break;
default: // comportamento padrao
printf ( "\nERRO: Opcao invalida.\n" );
break;
} // end switch
}
while ( opcao != 0 );

```

```

// encerrar
printf ( "\n\nApertar ENTER para terminar." );
getchar();          // aguardar por ENTER
return ( 0 );       // voltar ao SO (sem erros)
} // end main ( )

/*
----- documentacao complementar

----- notas / observacoes / comentarios

----- previsao de testes

a.) 1
b.) 0
c.) true

----- historico

Versao      Data      Modificacao
0.1         _/_      esboco

----- testes

Versao      Teste
0.1         01. ( OK )      identificacao de programa

*/

```

- 18.) Compilar o programa.  
Se houver erros, resolvê-los e compilar novamente, até que todos tenham sido resolvidos.  
Se não houver erros, seguir para o próximo passo.
- 19.) Executar o programa.  
Observar as saídas.  
Registrar os resultados e realizar novos testes.
- 20.) Copiar a versão atual do programa para outra (nova) – Exemplo0105.c.
- 21.) Acrescentar ao programa uma outra definição de tipo de dado ( cadeia de caracteres ):

```

#include <string.h>    // para cadeias de caracteres

```

22.) Acrescentar ao programa outro método:

```
/**
  Method_05.
*/
void method_05 ( void )
{
  // definir dado
  char x [80] = "abc"; // definir variavel com tamanho e valor inicial
  char *px  = &x[0]; // definir alternativa para acesso via endereco

  // identificar
  printf ( "\n%s\n", "Method_05 - Programa - v0.0" );

  // mostrar valor inicial
  printf ( "\n%s%s\n", "x = ", x );
  // OBS.: O formato para caracteres -> %s

  // ler do teclado
  printf ( "Entrar com uma cadeia de caracteres: " );
  scanf ( "%s", x );
  // OBS.: Nao devera' ser usado o endereco dessa vez !
  //       O tamanho do valor NAO devera' ultrapassar 80 símbolos.

  getchar ( ); // OBS.: Limpar a entrada de dados

  // mostrar valor lido
  printf ( "%s%s\n", "x = ", x );

  // ler do teclado      (forma alternativa para acesso via endereco)
  printf ( "Entrar com outra cadeia de caracteres: " );
  scanf ( "%s", px );
  getchar ( ); // OBS.: Limpar a entrada de dados

  // mostrar valor lido  (forma alternativa para acesso via endereco)
  printf ( "%s%s\n", "x = ", px );

  // encerrar
  printf ( "\n\nApertar ENTER para continuar.\n" );
  getchar ( ); // aguardar por ENTER
} // end method_05 ( )

/*
  Funcao principal.
  @return codigo de encerramento
  @param argc - quantidade de parametros na linha de comandos
  @param argv - arranjo com o grupo de parametros na linha de comandos
*/
int main ( int argc, char* argv [ ] )
{
  // definir dado
  int opcao = 0

  // identificar
  printf ( "%s\n", "Exemplo0100 - Programa = v0.0" );
  printf ( "%s\n", "Autor: _____" );
  printf ( "\n" ); // mudar de linha
```

```

// acoes

// repetir
do
{
    // para mostrar opcoes
    printf ( "\n%s\n", "Opcoes:" );
    printf ( "\n%s" , "0 - Terminar" );
    printf ( "\n%s" , "1 - Method_01" );
    printf ( "\n%s" , "2 - Method_02" );
    printf ( "\n%s" , "3 - Method_03" );
    printf ( "\n%s" , "4 - Method_04" );
    printf ( "\n%s" , "5 - Method_05" );
    printf ( "\n" );

    // ler a opcao do teclado
    printf ( "\n%s", "Opcao = " );
    scanf ( "%d", &opcao );
    getchar( ); // para limpar a entrada de dados

    // para mostrar a opcao lida
    printf ( "\n%s%d", "Opcao = ", opcao );

    // escolher acao dependente da opcao
    switch ( opcao )
    {
        case 0: // nao fazer nada
            break;
        case 1: // executar method_01
            method_01 ( );
            break;
        case 2: // executar method_02
            method_02 ( );
            break;
        case 3: // executar method_03
            method_03 ( );
            break;
        case 4: // executar method_04
            method_04 ( );
            break;
        case 5: // executar method_05
            method_05 ( );
            break;
        default: // comportamento padrao
            printf ( "\nERRO: Opcao invalida.\n" );
            break;
    } // end switch
}
while ( opcao != 0 );

// encerrar
printf ( "\n\nApertar ENTER para terminar." );
getchar( ); // aguardar por ENTER
return ( 0 ); // voltar ao SO (sem erros)
} // end main ( )

```

```

/*
----- documentacao complementar
----- notas / observacoes / comentarios
----- previsao de testes

a.) def
b.) d e f
c.) d_e_f

----- historico

Versao      Data      Modificacao
0.1         _/_/     esboco

----- testes

Versao      Teste
0.1         01. ( OK )      identificacao de programa

*/

```

- 23.) Compilar o programa.  
Se houver erros, resolvê-los e compilar novamente, até que todos tenham sido resolvidos.  
Se não houver erros, seguir para o próximo passo.
- 24.) Executar o programa.  
Observar as saídas.  
Registrar os resultados e realizar novos testes.
- 25.) Copiar o Exemplo0101.c para outra versão – Exemplo0106.c.
- 26.) Acrescentar novos dados e manipulações de seus valores:

```

/**
Method_06.
*/
void method_06 ( void )
{
// definir dados
int  x = 0;           // definir variavel com valor inicial
int  y = 0;           // definir variavel com valor inicial
int  z = 0;           // definir variavel com valor inicial

int *py = &y;         // definir acesso a y via endereco

// identificar
printf ( "\n%s\n", "Method_06 - Programa - v0.0" );

// mostrar valores iniciais
printf ( "%s%d\n", "x = ", x );
printf ( "%s%i\n", "y = ", y );
// OBS.: O formato para int -> %d (ou %i)

```



```

// ler do teclado
printf ( "Entrar com um valor inteiro: " );
scanf ( "%d", &x );

// OBS.: Necessario indicar o endereco -> &
getchar ( ); // OBS.: Limpar a entrada de dados
printf ( "Entrar com outro valor inteiro: " );
scanf ( "%i", py );

// OBS.: Não e' necessario indicar o endereco -> &
getchar ( ); // OBS.: Limpar a entrada de dados

// operar valores
z = x * y; // guardar em z o produto de x por y

// mostrar valor resultante
printf ( "%s(%i)*(%i) = (%d)\n", "z = ", x, y, z );

// encerrar
printf ( "\n\nApertar ENTER para continuar.\n" );
getchar( ); // aguardar por ENTER
} // end method_06 ( )

/*
Funcao principal.
@return codigo de encerramento
@param argc - quantidade de parametros na linha de comandos
@param argv - arranjo com o grupo de parametros na linha de comandos
*/
int main ( int argc, char* argv [ ] )
{
// definir dado
int opcao = 0

// identificar
printf ( "%s\n", "Exemplo0100 - Programa = v0.0" );
printf ( "%s\n", "Autor: _____" );
printf ( "\n" ); // mudar de linha

// acoes

// repetir
do
{
// para mostrar opcoes
printf ( "\n%s\n", "Opcoes:" );
printf ( "\n%s", "0 - Terminar" );
printf ( "\n%s", "1 - Method_01" );
printf ( "\n%s", "2 - Method_02" );
printf ( "\n%s", "3 - Method_03" );
printf ( "\n%s", "4 - Method_04" );
printf ( "\n%s", "5 - Method_05" );
printf ( "\n%s", "6 - Method_06" );
printf ( "\n" );

// ler a opcao do teclado
printf ( "\n%s", "Opcao = " );
scanf ( "%d", &opcao );
getchar( ); // para limpar a entrada de dados

```

```

// para mostrar a opcao lida
printf ( "\n%s%d", "Opcao = ", opcao );

// escolher acao dependente da opcao
switch ( opcao )
{
    case 0: // nao fazer nada
        break;
    case 1: // executar method_01
        method_01 ( );
        break;
    case 2: // executar method_02
        method_02 ( );
        break;
    case 3: // executar method_03
        method_03 ( );
        break;
    case 4: // executar method_04
        method_04 ( );
        break;
    case 5: // executar method_05
        method_05 ( );
        break;
    case 6: // executar method_06
        method_06 ( );
        break;
    default: // comportamento padrao
        printf ( "\nERRO: Opcao invalida.\n" );
        break;
} // end switch
}
while ( opcao != 0 );

// encerrar
printf ( "\n\nApertar ENTER para terminar." );
getchar( ); // aguardar por ENTER
return ( 0 ); // voltar ao SO (sem erros)
} // end main ( )

/*
----- documentacao complementar

----- notas / observacoes / comentarios

----- previsao de testes

a.) 3 e 5
b.) -3 e 5
c.) -3 e -5

----- historico

Versao      Data      Modificacao
0.1         __/___     esboco

----- testes

Versao      Teste
0.1         01. ( OK )   identificacao de programa

*/

```

- 27.) Compilar o programa.  
Se houver erros, resolvê-los e compilar novamente, até que todos tenham sido resolvidos.  
Se não houver erros, seguir para o próximo passo.
- 28.) Executar o programa.  
Observar as saídas.  
Registrar os resultados e realizar novos testes.
- 29.) Copiar o Exemplo0106.c para outra versão – Exemplo0107.c.
- 30.) Acrescentar novos dados e manipulações de seus valores:

```
/**
 * Method_07.
 */
void method_07 ( void )
{
    // definir dados
    char x [80] = "abc"; // definir variavel com tamanho e valor inicial
    char y [80] = "def"; // definir variavel com tamanho e valor inicial
    char z [80];         // definir variavel com tamanho inicial
    strcpy ( z, "" );    // e copiar para (z) a representacao de vazio

    // identificar
    printf ( "\n%s\n", "Method_07 - Programa - v0.0" );

    // mostrar valores iniciais e comprimentos das cadeias
    printf ( "%s%s (%d)\n", "x = ", x, strlen( x ) );
    printf ( "%s%s (%d)\n", "y = ", y, strlen( y ) );
    // OBS.: O formato para int -> %d (ou %i)

    // ler do teclado
    printf ( "Entrar com caracteres: " );
    scanf ( "%s", x );

    // OBS.: Nao indicar o endereco -> &
    getchar ( ); // OBS.: Limpar a entrada de dados
    printf ( "Entrar com outros caracteres: " );
    scanf ( "%s", y );

    // OBS.: Nao indicar o endereco -> &
    getchar ( ); // OBS.: Limpar a entrada de dados

    // operar valores
    strcpy ( z, x ); // copiar (x) para (z)
    strcat ( z, y ); // concatenar (juntar) (y) a (z)
    // OBS.: Forma mais eficiente

    // mostrar valor resultante
    printf ( "%s[%s]*[%s] = [%s]\n", "z = ", x, y, z );

    // operar valores (forma alternativa)
    strcpy ( z, strcat ( strdup(x), y ) );
    // copiar para (z)
    // o resultado de concatenar
    // a copia de (x) com (y)
    // OBS.: Se nao duplicar, o valor (x) sera' alterado.
```

```

// mostrar valor resultante
printf ( "%s[%s]*[%s] = [%s]\n", "z = ", x, y, z );

// encerrar
printf ( "\n\nApertar ENTER para continuar.\n" );
getchar( );          // aguardar por ENTER
} // end method_07 ( )

/*
Funcao principal.
@return codigo de encerramento
@param argc - quantidade de parametros na linha de comandos
@param argv - arranjo com o grupo de parametros na linha de comandos
*/
int main ( int argc, char* argv [ ] )
{
// definir dado
int opcao = 0

// identificar
printf ( "%s\n", "Exemplo0100 - Programa = v0.0" );
printf ( "%s\n", "Autor: _____" );
printf ( "\n" );          // mudar de linha

// acoes

// repetir
do
{
// para mostrar opções
printf ( "\n%s\n", "Opcoes:" );
printf ( "\n%s" , "0 - Terminar" );
printf ( "\n%s" , "1 - Method_01" );
printf ( "\n%s" , "2 - Method_02" );
printf ( "\n%s" , "3 - Method_03" );
printf ( "\n%s" , "4 - Method_04" );
printf ( "\n%s" , "5 - Method_05" );
printf ( "\n%s" , "6 - Method_06" );
printf ( "\n%s" , "7 - Method_07" );
printf ( "\n" );

// ler a opcao do teclado
printf ( "\n%s", "Opcao = " );
scanf ( "%d", &opcao );
getchar( );          // para limpar a entrada de dados

// para mostrar a opcao lida
printf ( "\n%s%d", "Opcao = ", opcao );

```

```

// escolher acao dependente da opcao
switch ( opcao )
{
    case 0: // nao fazer nada
        break;
    case 1: // executar method_01
        method_01 ( );
        break;
    case 2: // executar method_02
        method_02 ( );
        break;
    case 3: // executar method_03
        method_03 ( );
        break;
    case 4: // executar method_04
        method_04 ( );
        break;
    case 5: // executar method_05
        method_05 ( );
        break;
    case 6: // executar method_06
        method_06 ( );
        break;
    case 7: // executar method_07
        method_07 ( );
        break;
    default: // comportamento padrao
        printf ( "\nERRO: Opcao invalida.\n" );
        break;
} // end switch
}
while ( opcao != 0 );

// encerrar
printf ( "\n\nApertar ENTER para terminar." );
getchar( );          // aguardar por ENTER
return ( 0 );        // voltar ao SO (sem erros)
} // end main ( )

/*
----- documentacao complementar

----- notas / observacoes / comentarios

----- previsao de testes

a.) 12 e 24
b.) ab e cd
c.) a e bc
d.) ab e c

----- historico

Versao      Data      Modificacao
0.1         __/___     esboco

----- testes

Versao      Teste
0.1         01. ( OK )     identificacao de programa
*/

```

- 31.) Compilar o programa.  
Se houver erros, resolvê-los e compilar novamente, até que todos tenham sido resolvidos.  
Se não houver erros, seguir para o próximo passo.
- 32.) Executar o programa.  
Observar as saídas.  
Registrar os resultados e realizar novos testes.
- 33.) Copiar o exemplo anterior para outra versão – Exemplo0108.c.
- 34.) Acrescentar funções matemáticas para os próximos exemplos:

```
#include <math.h>    // para funcoes matemáticas: pow( ), sqrt( ), sin( ), cos( ) ...

/*
Nota:
Para alguns compiladores poderá ser necessário indicar associação da biblioteca no comando para compilar:

gcc -o exemplo0108 exemplo0108.c -lm

*/
```

- 35.) Acrescentar novos dados e manipulações de seus valores:

```
/**
Method_08.
*/
void method_08 ( void )
{
// definir dados
double x = 0.0;    // definir variavel com valor inicial
double y = 0.0;    // definir variavel com valor inicial
double z = 0.0;    // definir variavel com valor inicial

// identificar
printf ( "\n%s\n", "Method_08 - Programa - v0.0" );

// mostrar valores iniciais
printf ( "%s%lf\n", "x = ", x );
printf ( "%s%lf\n", "y = ", y );
// OBS.: O formato para int -> %d (ou %i)

// ler do teclado
printf ( "Entrar com um valor real: " );
scanf ( "%lf", &x );

// OBS.: Necessario indicar o endereco -> &
getchar ( );    // OBS.: Limpar a entrada de dados
printf ( "Entrar com outro valor real: " );
scanf ( "%lf", &y );
// OBS.: Necessario indicar o endereco -> &
getchar ( );    // OBS.: Limpar a entrada de dados
```

```

// operar valores
z = pow( x, y );      // elevar a base (x) 'a potencia (y)

// mostrar valor resultante
printf ( "%s(%f) elevado a (%f) = (%f)\n", "z = ", x, y, z );

// operar valores
x = pow( z, 1.0/y );  // elevar a base (x) 'a potencia inversa de (y) (raiz)

// mostrar valor resultante
printf ( "%s(%f) elevado a (1/%f) = (%f)\n", "z = ", z, y, x );

// operar valores
z = sqrt( x );        // raiz quadrada do argumento

// mostrar valor resultante
printf ( "%sraiz(%f) = (%f)\n", "z = ", x, z );

// encerrar
printf ( "\n\nApertar ENTER para continuar.\n" );
getchar();            // aguardar por ENTER
} // end method_08 ( )

/*
Funcao principal.
@return codigo de encerramento
@param argc - quantidade de parametros na linha de comandos
@param argv - arranjo com o grupo de parametros na linha de comandos
*/
int main ( int argc, char* argv [ ] )
{
// definir dado
int opcao = 0

// identificar
printf ( "%s\n", "Exemplo0100 - Programa = v0.0" );
printf ( "%s\n", "Autor: _____" );
printf ( "\n" );      // mudar de linha

// acoes

// repetir
do
{
// para mostrar opcoes
printf ( "\n%s\n", "Opcoes:" );
printf ( "\n%s" , "0 - Terminar" );
printf ( "\n%s" , "1 - Method_01" );
printf ( "\n%s" , "2 - Method_02" );
printf ( "\n%s" , "3 - Method_03" );
printf ( "\n%s" , "4 - Method_04" );
printf ( "\n%s" , "5 - Method_05" );
printf ( "\n%s" , "6 - Method_06" );
printf ( "\n%s" , "7 - Method_07" );
printf ( "\n%s" , "8 - Method_08" );
printf ( "\n" );

```

```

// ler a opcao do teclado
printf ( "\n%s", "Opcao = " );
scanf ( "%d", &opcao );
getchar( );          // para limpar a entrada de dados

// para mostrar a opcao lida
printf ( "\n%s%d", "Opcao = ", opcao );

// escolher acao dependente da opcao
switch ( opcao )
{
    case 0: // nao fazer nada
        break;
    case 1: // executar method_01
        method_01 ( );
        break;
    case 2: // executar method_02
        method_02 ( );
        break;
    case 3: // executar method_03
        method_03 ( );
        break;
    case 4: // executar method_04
        method_04 ( );
        break;
    case 5: // executar method_05
        method_05 ( );
        break;
    case 6: // executar method_06
        method_06 ( );
        break;
    case 7: // executar method_07
        method_07 ( );
        break;
    case 8: // executar method_08
        method_08 ( );
        break;
    default: // comportamento padrao
        printf ( "\nERRO: Opcao invalida.\n" );
        break;
} // end switch
}
while ( opcao != 0 );

// encerrar
printf ( "\n\nApertar ENTER para terminar." );
getchar( );          // aguardar por ENTER
return ( 0 );        // voltar ao SO (sem erros)
} // end main ( )

```



```

/*
----- documentacao complementar

----- notas / observacoes / comentarios

----- previsao de testes

```

- a.) 2.0 e 3.0
- b.) 3.0 e 2.0
- c.) -3.0 e 2.0
- d.) -2.0 e -3.0

```

----- historico

```

Versao	Data	Modificacao
0.1	__/__/__	esboco

```

----- testes

```

Versao	Teste	
0.1	01. ( OK )	identificacao de programa

```

*/

```

- 36.) Compilar o programa.  
Se houver erros, resolvê-los e compilar novamente, até que todos tenham sido resolvidos.  
Se não houver erros, seguir para o próximo passo.
- 37.) Executar o programa.  
Observar as saídas.  
Registrar os resultados e realizar novos testes.
- 38.) Copiar o programa atual para outra versão – Exemplo0109.c.
- 39.) Acrescentar novos dados e manipulações de seus valores:

```

/**
  Method_09.
*/
void method_09 ( void )
{
  // definir dados singulares
  int    x = 0 ;      // definir variavel com valor inicial para guardar inteiro
  double y = 3.5;     // definir variavel com valor inicial para guardar real
  char   z = 'A';     // definir variavel com valor inicial para guardar caractere (simbolo)
  bool   w = false;   // definir variavel com valor inicial para guardar falso ou verdadeiro

  // definir dados com mais de um valor
  char   s [80] = ""; // definir espaco de armazenamento para ate' 80 caracteres (simbolos)

  // identificar
  printf ( "\n%s\n", "Method_09 - Programa - v0.0" );
}

```

```

// mostrar valores iniciais
printf ( "01. %s%d\n" , "x = " , x );
printf ( "02. %s%lf\n" , "y = " , y );
printf ( "03. %s%c\n" , "z = " , z );

// converter entre tipos de dados (type casting)
x = (int) z; // código inteiro equivalente ao caractere
printf ( "04. %s%d -> %c\n" , "x = " , x , z );

x = (int) y; // parte inteira de real
printf ( "05. %s%d -> %lf\n" , "x = " , x , y );

x = 97;
z = (char) x; // símbolo equivalente ao código inteiro
printf ( "06. %s%c -> %d\n" , "z = " , z , x );

x = (int) '0'; // código inteiro equivalente ao caractere
z = (char) x; // caractere equivalente ao código inteiro
printf ( "07. %s%c -> %d\n" , "z = " , z , x );

x = w; // código inteiro equivalente ao lógico
printf ( "08. %s%d -> %d\n" , "x = " , x , w );

w = true;
x = w; // código inteiro equivalente ao lógico
printf ( "09. %s%d -> %d\n" , "x = " , x , w );

x = (w==false); // equivalente 'a comparação de igualdade (true igual a false)
printf ( "10. %s%d -> %d\n" , "x = " , x , w );

x = !(w==false); // equivalente ao contrário da comparação de valores (true igual a false)
printf ( "11. %s%d -> %d\n" , "x = " , x , w );

x = (w!=false); // equivalente 'a comparação de diferença (true diferente de false)
printf ( "12. %s%d -> %d\n" , "x = " , x , w );

w = (x == 0); // equivalente 'a comparação de igualdade entre (x) e zero
printf ( "13. %s%d == %d = %d\n" , "w = " , x , 0 , w );

w = (x != 0); // equivalente 'a comparação de diferença entre (x) e zero
printf ( "14. %s%d != %d = %d\n" , "w = " , x , 0 , w );

w = (x < y); // equivalente 'a comparação entre (x) e (y)
printf ( "15. %s%d < %lf = %d\n" , "w = " , x , y , w );

w = (x <= y); // equivalente 'a comparação entre (x) e (y)
printf ( "16. %s%d <= %lf = %d\n" , "w = " , x , y , w );

w = (y > x); // equivalente 'a comparação entre (x) e (y)
printf ( "17. %s%lf > %d = %d\n" , "w = " , y , x , w );

w = (y >= x); // equivalente 'a comparação entre (x) e (y)
printf ( "18. %s%lf >= %d = %d\n" , "w = " , y , x , w );

x = 4;
w = (x % 2 == 0); // equivalente a testar se é par ou
// resto inteiro (%) da divisão por 2 igual a zero
printf ( "19. %s (%d%%2) ? %d\n" , "e' par " , x , w );

```

```

x = 4;
w = (x % 2 != 0);           // equivalente a testar se é ímpar ou
                             // resto inteiro (%) da divisao por 2 diferente de zero
printf ( "20. %s (%d%%2) ? %d\n" , "e' impar ", x, w );

z = '5';
w = ('0'<=z && z<='9');     // equivalente a testar se e' algarismo/digito
                             // pertence a ['0':'9'] (é igual ou esta' entre '0' e '9')
printf ( "21. %s (%c) ? %d\n" , "e' digito", z, w );

z = 'x';
w = ('a'<=z && z<='z');     // equivalente a testar se e' letra minuscula,
                             // pertence a ['a':'z'] (é igual ou esta' entre 'a' e 'z')
printf ( "22. %s (%c) ? %d\n" , "e' minuscula ", z, w );

z = 'X';
w = (!('a'<=z && z<='z' )); // equivalente a testar se NAO (!) e' letra minuscula
printf ( "23. %s (%c) ? %d\n" , "nao e' minuscula ", z, w );

z = 'x';
w = ('A'<=z && z<='Z');     // equivalente a testar se e' letra maiuscula
printf ( "24. %s (%c) ? %d\n" , "e' maiuscula ", z, w );

z = 'X';
w = ((z < 'A') || ('Z' < z)); // equivalente a testar se NAO e' letra maiuscula,
                             // esta' fora do intervalo ['a':'z'], ou e' menor que 'a' ou e' maior que 'z'
printf ( "25. %s (%c) ? %d\n" , "nao e' maiuscula ", z, w );

z = '0';
w = ('0'==z || '1'==z);     // equivalente a testar se e' igual a '0' ou a '1'
printf ( "26. %s (%c) ? %d\n" , "e' 0 ou 1 ", z, w );

strcpy ( s, "zero" );       // copiar para (s) <- "zero" (NAO usar '=' com caracteres);
printf ( "27. palavra = %s\n", s );

w = (strcmp ( "zero", s ) == 0); // comparar se caracteres iguais (NAO usar '==' com caracteres);
                             // Nota: O resultado da comparação sempre devera' ser avaliado
                             // em relacao a zero, e sera' igual caso coincida.
printf ( "28. palavra == %s ? %d\n", s, w );

strcpy ( s, "um e dois" );  // copiar para (s) <- "outras palavras" (NAO usar '=' com caracteres);
printf ( "29. palavras = %s\n", s );

w = (strcmp ( "zero", s ) != 0); // comparar se caracteres diferentes (NAO usar '!=' com caracteres);
                             // Nota: O resultado da comparação sempre devera' ser avaliado
                             // em relacao a zero, e sera' diferente caso NAO coincidir.
printf ( "30. palavra == %s ? %d\n", s, w );

// encerrar
printf ( "\n\nApertar ENTER para continuar." );
getchar();                 // aguardar por ENTER
} // end method_09 ( )

```

```

/*
Funcao principal.
@return codigo de encerramento
@param argc - quantidade de parametros na linha de comandos
@param argv - arranjo com o grupo de parametros na linha de comandos
*/
int main ( int argc, char* argv [ ] )
{
// definir dado
int opcao = 0

// identificar
printf ( "%s\n", "Exemplo0100 - Programa = v0.0" );
printf ( "%s\n", "Autor: _____" );
printf ( "\n" );      // mudar de linha

// acoes

// repetir
do
{
// para mostrar opcoes
printf ( "\n%s\n", "Opcoes:" );
printf ( "\n%s" , "0 - Terminar" );
printf ( "\n%s" , "1 - Method_01" );
printf ( "\n%s" , "2 - Method_02" );
printf ( "\n%s" , "3 - Method_03" );
printf ( "\n%s" , "4 - Method_04" );
printf ( "\n%s" , "5 - Method_05" );
printf ( "\n%s" , "6 - Method_06" );
printf ( "\n%s" , "7 - Method_07" );
printf ( "\n%s" , "8 - Method_08" );
printf ( "\n%s" , "9 - Method_09" );
printf ( "\n" );

// ler a opcao do teclado
printf ( "\n%s", "Opcao = " );
scanf ( "%d", &opcao );
getchar( );      // para limpar a entrada de dados

// para mostrar a opcao lida
printf ( "\n%s%d", "Opcao = ", opcao );

```

```

// escolher acao dependente da opcao
switch ( opcao )
{
    case 0: // nao fazer nada
        break;
    case 1: // executar method_01
        method_01 ( );
        break;
    case 2: // executar method_02
        method_02 ( );
        break;
    case 3: // executar method_03
        method_03 ( );
        break;
    case 4: // executar method_04
        method_04 ( );
        break;
    case 5: // executar method_05
        method_05 ( );
        break;
    case 6: // executar method_06
        method_06 ( );
        break;
    case 7: // executar method_07
        method_07 ( );
        break;
    case 8: // executar method_08
        method_08 ( );
        break;
    case 9: // executar method_09
        method_09 ( );
        break;
    default: // comportamento padrao
        printf ( "\nERRO: Opcao invalida.\n" );
        break;
} // end switch
}
while ( opcao != 0 );

// encerrar
printf ( "\n\nApertar ENTER para terminar." );
getchar( ); // aguardar por ENTER
return ( 0 ); // voltar ao SO (sem erros)
} // end main ( )

```

```

/*
----- documentacao complementar

----- notas / observacoes / comentarios

----- previsao de testes

----- historico

Versao      Data      Modificacao
0.1         _/_      esboco

----- testes

Versao      Teste
0.1         01. ( OK )      identificacao de programa

*/

```

- 40.) Executar o programa.  
 Observar as saídas.  
 Registrar os resultados e realizar novos testes.
- 41.) Copiar o programa atual para outra versão – Exemplo0110.c.
- 42.) A versão atual será dependente de uma biblioteca externa **io.h**,  
 que deverá estar presente na mesma pasta do programa.  
 Seu objetivo é minimizar as dependências e normalizar o uso de conceitos.

```

// dependencias
#include "io.h"      // para definicoes proprias ( na mesma pasta )

```

- 43.) Acrescentar novos dados e manipulações de seus valores:

```

/**
  Method 10.
*/
void method_10 ( void )
{
  // definir dados
  int    x = 5 ;      // definir variavel com valor inicial
  double y = 3.5;     // definir variavel com valor inicial
  char   z = 'A';     // definir variavel com valor inicial
  bool   w = TRUE;    // definir variavel com valor inicial
  chars  a = IO_new_chars(STR_SIZE); // definir variavel com tamanho inicial
  chars  b = IO_new_chars(STR_SIZE); // definir variavel com tamanho inicial
  chars  c = IO_new_chars(STR_SIZE); // definir variavel com tamanho inicial

  // identificar
  IO_id ( "Method 10 - Programa - v0.0" );
}

```

```

// concatenar (juntar) cadeias de caracteres
strcpy ( a, "abc" );           // atribuir a variavel (a) o valor constante ("abc")
strcpy ( b, "def" );           // OBS.: a atribuicao de cadeia de caracteres NAO usa (=)

IO_printf ( "\na = %s b = %s\n", a, b );

c = IO_concat ( a, b );        // alternativa melhor para a funcao nativa strcat (a,b)
IO_printf ( "\nc = [%s]+[%s] = [%s]\n", a, b, c );

strcpy ( a, "c = " );
strcpy ( c, STR_EMPTY );      // limpar a cadeia de caracteres

IO_printf ( "%s\n", IO_concat ( a, IO_toString_c ( z ) ) );

IO_println ( IO_concat ( "x = ", IO_toString_d ( x ) ) );

IO_println ( IO_concat ( "w = ", IO_toString_b ( w ) ) );

strcpy ( b, STR_EMPTY );
IO_print ( "y = " );
IO_print ( IO_concat ( b, IO_toString_f ( y ) ) );
IO_print ( "\n" );

z = IO_readchar ( "char = " );
IO_println ( IO_concat ( a, IO_toString_c ( z ) ) );

y = IO_readdouble ( "double = " );
IO_println ( IO_concat ( a, IO_toString_f ( y ) ) );

x = IO_readint ( "int = " );
IO_println ( IO_concat ( a, IO_toString_d ( x ) ) );

w = IO_readbool ( "bool = " );
IO_println ( IO_concat ( a, IO_toString_b ( w ) ) );

b = IO_readstring ( "chars = " );
IO_println ( IO_concat ( a, b ) );

b = IO_readln ( "line = " );
IO_println ( IO_concat ( a, b ) );

// encerrar
IO_pause ( "Apertar ENTER para terminar" );
// chamar method para pausar
} // end method_10 ( )

```

```

/*
Funcao principal.
@return codigo de encerramento
@param argc - quantidade de parametros na linha de comandos
@param argv - arranjo com o grupo de parametros na linha de comandos
*/
int main ( int argc, char* argv [ ] )
{
// definir dado
int opcao = 0

// identificar
printf ( "%s\n", "Exemplo0100 - Programa = v0.0" );
printf ( "%s\n", "Autor: _____" );
printf ( "\n" );      // mudar de linha

// acoes

// repetir
do
{
// para mostrar opcoes
printf ( "\n%s\n", "Opcoes:" );
printf ( "\n%s" , "0 - Terminar" );
printf ( "\n%s" , "1 - Method_01" );
printf ( "\n%s" , "2 - Method_02" );
printf ( "\n%s" , "3 - Method_03" );
printf ( "\n%s" , "4 - Method_04" );
printf ( "\n%s" , "5 - Method_05" );
printf ( "\n%s" , "6 - Method_06" );
printf ( "\n%s" , "7 - Method_07" );
printf ( "\n%s" , "8 - Method_08" );
printf ( "\n%s" , "9 - Method_09" );
printf ( "\n%s" , "10 - Method 10" );
printf ( "\n" );

// ler a opcao do teclado
printf ( "\n%s", "Opcao = " );
scanf ( "%d", &opcao );
getchar();      // para limpar a entrada de dados

// para mostrar a opcao lida
printf ( "\n%s%d", "Opcao = ", opcao );

```



```

// escolher acao dependente da opcao
switch ( opcao )
{
    case 0: /* nao fazer nada */ break;
    case 1: method_01 ( ); break;
    case 2: method_02 ( ); break;
    case 3: method_03 ( ); break;
    case 4: method_04 ( ); break;
    case 5: method_05 ( ); break;
    case 6: method_06 ( ); break;
    case 7: method_07 ( ); break;
    case 8: method_08 ( ); break;
    case 9: method_09 ( ); break;
    case 10: method_10 ( ); break;
    default: // comportamento padrao
        printf ( "\nERRO: Opcao invalida.\n" );
        break;
} // end switch
}
while ( opcao != 0 );

// encerrar
printf ( "\n\nApertar ENTER para terminar." );
getchar(); // aguardar por ENTER
return ( 0 ); // voltar ao SO (sem erros)
} // end main ( )

/*
----- documentacao complementar

----- notas / observacoes / comentarios

----- previsao de testes

a.) a
b.) 4.2
c.) 10
d.) 1
e.) abc def
f.) abc def

----- historico

Versao      Data      Modificacao
0.1         __/___     esboco

----- testes

Versao      Teste
0.1         01. ( OK )   identificacao de programa

*/

```

44.) Compilar o programa novamente.

Se houver erros, resolvê-los e compilar novamente, até que todos tenham sido resolvidos.

Se não houver erros, seguir para o próximo passo.

- 45.) Executar o programa.  
Observar as saídas.  
Registrar os resultados.

Exercícios:

DICAS GERAIS: Consultar os Anexos C 01 e C 02 ou na apostila o capítulo 05 para outros exemplos.  
Prever, testar e registrar todos os dados e os resultados obtidos.

01.) Fazer um programa (0111) para:

- definir e ler um valor inteiro do teclado;
  - supor que esse valor represente o lado de um quadrado, calcular e mostrar a área de outro quadrado com o lado igual ao dobro do original.
- DICA: Usar constantes reais em expressões que envolvam valores reais.

Exemplo: valor = 5

02.) Fazer um programa (0112) para:

- definir e ler um valor inteiro do teclado;
- supor que esse valor represente o lado de um quadrado, calcular e mostrar a área e o perímetro de um quadrado com um terço do tamanho do lado.

Exemplo: valor = 5

03.) Fazer um programa (0113) para:

- definir e ler dois valores inteiros do teclado;
  - supor que esses dois valores representem lados de um retângulo, calcular e mostrar a área com valores aumentados em três vezes cada.
- DICA: Usar constantes reais em expressões que envolvam valores reais.

Exemplo: valores = 3 e 5

04.) Fazer um programa (0114) para:

- definir e ler dois valores inteiros do teclado;
- supor que esses dois valores representem lados de um retângulo, calcular e mostrar a área e o perímetro de um retângulo com um sexto dos tamanhos dos lados.

Exemplo: valores = 3 e 5

05.) Fazer um programa (0115) para:

- definir e ler dois valores reais do teclado;
  - supor que esses dois valores representem base e altura de um triângulo, calcular e mostrar a área de um triângulo com a metade da altura do mesmo.
- DICA: Usar constantes reais em expressões que envolvam valores reais.

Exemplo: valores = 3 e 4

06.) Fazer um programa (0116) para:

- definir e ler um valor real do teclado;
  - supor que esse valor represente o lado de um triângulo equilátero, calcular e mostrar a altura, área e o perímetro do triângulo com quatro vezes o tamanho do lado.
- DICA: Usar constantes reais em expressões que envolvam valores reais.

Exemplo: valor = 5.0

07.) Fazer um programa (0117) para:

- definir e ler um valor real do teclado;
  - supor que esse valor represente a medida de lados de um cubo, calcular e mostrar o volume do sólido com sete vezes a medida do lado.
- DICA: Usar constantes reais em expressões que envolvam valores reais.

Exemplo: valor = 5.0

08.) Fazer um programa (0118) para:

- definir e ler três valores reais do teclado;
- supor que esses valores correspondam ao comprimento, à largura e à altura de um paralelepípedo, respectivamente,
- calcular e mostrar o volume do sólido com um quinto desses valores.

Exemplo: valores = 3.0, 4.0 e 5.0

09.) Fazer um programa (0119) para:

- definir e ler um valor real do teclado;
  - supor que esse valor represente o raio de um círculo, calcular e mostrar a área de um semicírculo com um quarto do raio.
- DICA: Na biblioteca <math.h> há definição da constante equivalente a PI (M\_PI).

Para certos compiladores será necessário incluir essa biblioteca na compilação:

```
gcc -o programa program.c -lm
```

Exemplo: valor = 5.0

10.) Fazer um programa (0120) para:

- definir e ler um valor real do teclado;
  - supor que esse valor represente o raio de uma esfera, calcular e mostrar o volume de uma esfera com três quintos do raio.
- DICA: Usar constantes reais em expressões que envolvam valores reais.

Exemplo: valor = 5.0

## Tarefas extras

E1.) Fazer um programa (01E1) para:

- definir e ler um valor real do teclado;
- supor que esse valor informe a área de uma circunferência,
- calcular e mostrar o raio um nono dessa área.

Exemplo: valor = 5.0

E2.) Fazer um programa (01E2) para:

- definir e ler um valor real do teclado;
- supor que esse valor represente o volume de uma esfera;
- calcular e mostrar o raio de três sétimos do volume da esfera e a área de sua superfície.

DICA: Usar constantes reais em expressões que envolvam valores reais.

Exemplo: valor = 5.0