

Algoritmia e Programação

Estrutura básica de um programa com menu de opções.

Programa com menu de opções

- São várias as situações em que se pretende desenvolver um programa interactivo que permita:
 - interagir com o utilizador
 - disponibilizar ao utilizador um conjunto de operações que podem ser realizadas por opção.
- Habitualmente, estes programas:
 - mantém os dados disponíveis para a realização das operações a pedido, e
 - disponibilizam um sistema de menus para o utilizador seleccionar as operações que pretende realizar.

Estrutura de um programa com menu de opções

- O programa tem um ciclo que repete até ser seleccionada a opção para terminar.
- Dentro do ciclo, são implementadas as opções disponíveis para o utilizador.

REPETIR

LER(opção)

CASO opção **SEJA**

1:

fazer a operação 1

2:

fazer a operação 2

(...)

OUTROS:

operação não suportada!

FIM CASO

ENQUANTO(*não quer sair*)

```
int opcao;  
do {  
    printf("1 - Pintar de azul\n");  
    printf("2 - Pintar de amarelo\n");  
    printf("0 - Sair\n");  
    printf("Opção: ");  
    scanf("%d", &opcao);  
  
    /* continua... */  
  
} while(opcao != 0);  
  
printf("Programa terminou.\n");
```

```
int opcao;  
do {  
    /* continuação... */  
    switch(opcao) {  
        case 1:  
            printf("AZUL!\n");  
            break;  
        /* Outras opções aqui (não apresentadas neste exemplo)... */  
        default:  
            printf("Opção não suportada!\n");  
            break;  
    }  
} while(opcao != 0);  
  
printf("Programa terminou.\n")
```