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.



**APROG - LETI**

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***)**



**APROG - LETI**



**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");



**APROG - LETI**



**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")



**APROG - LETI**