

## GUIA DE REFERÊNCIA AULA 1

### Estrutura básica

```
// Síntese
// Objetivo:
// Entrada :
// Saída   :
#include <stdio.h>

int main(void) {
    // Declarações

    // Instruções

    return 0;
}
```

### Variável

Tipo	Máscara	Armazena
string	%s	Palavras, frases...
char	%c	UMA letra, símbolo...
float	%f	Número com ponto flutuante (vírgula)
int	%d ou %i	Número sem ponto flutuante
-	-	verdadeiro OU falso
void	-	nada

```
int main(void) {
    // Declarações
    tipo nome;
```

### Constante

```
#include <stdio.h>
#define NOME valor
```

### Entrada

```
// Instruções
scanf("mascara", &variável);
```

### Saída

```
// Instruções
printf("Texto mascara texto", coisa(s));
// coisa = variável; valor; expressão; subprograma.
```

### Atribuição

```
// Instruções
variável = coisa;
// coisa = variável; valor; expressão; subprograma.
```

### Operadores aritméticos

Operador	Operação
+	Soma
-	Subtração
*	Multiplicação
/	Divisão
%	Resto da divisão
( )	Precedência