

## GUIA DE REFERÊNCIA AULA 1 a 3

### 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
int	-	0 (falso) ou ≠0 (verdadeiro)
void	-	nada

```
int main(void) {
    // Declarações
    tipo nome;
    tipo nome=valor; // atribuição em tempo de declaração
}
```

### 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;
variável = variável ... = coisa; // atribuição em cascata
variável operador= coisa; // atribuição por operação
// coisa = variável; valor; expressão; subprograma.
```

### Operadores aritméticos

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

### Operadores relacionais

Operador	Operação
==	Igual
!=	Diferente
>	Maior
<	Menor
>=	Maior ou igual
<=	Menor ou igual

### Operadores lógicos

Operador	Operação
&&	E
	OU
!	Não

### Estrutura de seleção: if..else

```
if (condição)
    comando/bloco
else
    comando/bloco
```

### Estrutura de seleção: switch case

```
switch(variável) {
    case valor1:
        comando(s)
        break;
    case valor2:
        comando(s)
        break;
    default:
        comando(s)
}
```

### Estrutura de repetição: for

```
for (var=inicio; condição; expressão)
    comando/bloco
```

**Estrutura de repetição: while**

```
while (condição)  
    comando/bloco
```

**Estrutura de repetição: do..while**

```
do {  
    comando(s)  
} while (condição);
```