

GUIA DE REFERÊNCIA AULA 1 e 2

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;
```

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

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)
}
```