

Estruturas de repetição:

- **while**
- **for**
- **do while**

As estruturas de repetição (ciclos ou laços)

- Estruturas de repetição são usadas quando uma ou mais instruções devem ser repetidas enquanto uma certa condição estiver sendo satisfeita.
- Em C/C++ existem três estruturas de repetição:
 - **while**
 - **for**
 - **do while**

A estrutura de repetição **while** (enquanto)

- Uma estrutura de repetição permite ao programador especificar que uma ação deve ser repetida enquanto alguma condição for verdadeira.
- Exemplo (em pseudocódigo):

*Enquanto existirem mais itens em minha lista de compras
 Comprar próximo item e excluí-lo da minha lista*

descreve a repetição que acontece durante uma saída para compras.

- A condição “existirem mais itens em minha lista de compras” pode ser verdadeira ou falsa.
- Se ela for verdadeira, então a ação, “Comprar próximo item e excluí-lo da minha lista” é executada.
- Esta ação será repetidamente executada, enquanto a condição for verdadeira (**true**).

A estrutura de repetição **while**

- O(s) comando(s) contidos na estrutura de repetição **while** constituem o **corpo** do **while**.
- O corpo da estrutura **while** pode ser um comando único ou um comando composto.
- Em algum momento, a condição se tornará falsa (**false**) (no exemplo: quando o último item da lista de compras foi comprado e excluído da mesma) e então a repetição termina.

Erro comum de programação

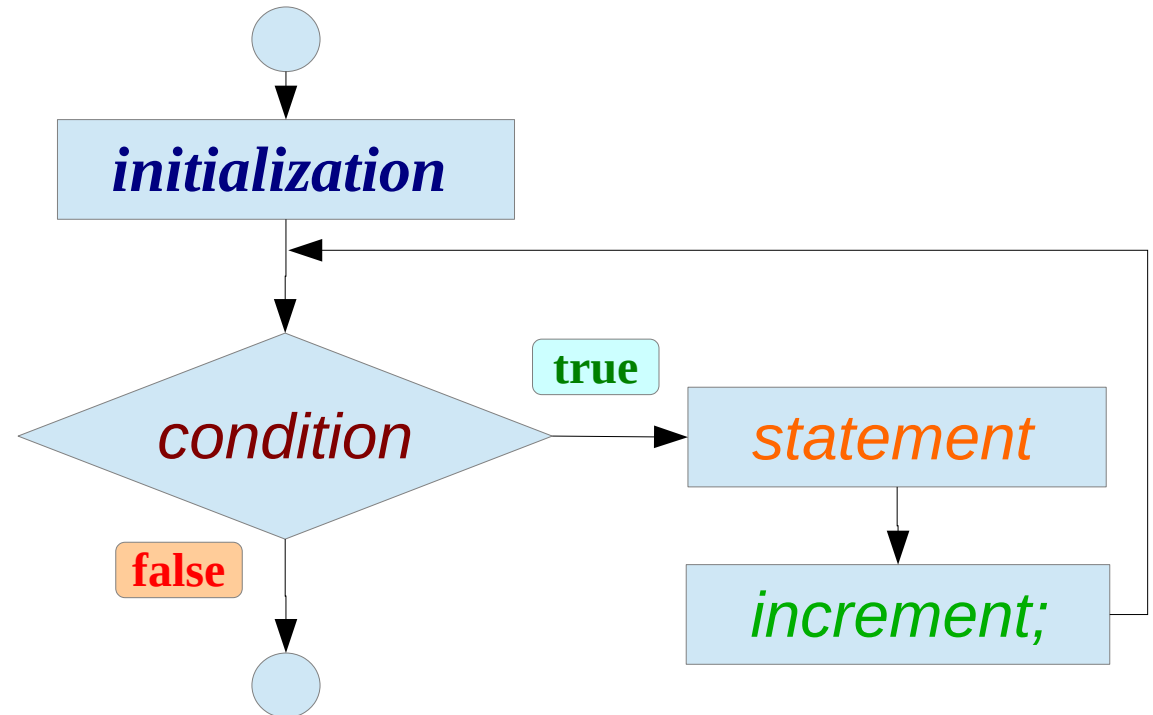
Não fornecer no corpo de uma estrutura **while** uma ação que faça com que a condição se torne falsa (**false**).

Em algum momento resultará em um erro chamado “ciclo infinito”, no qual a estrutura de repetição nunca termina de ser executada.

A estrutura de repetição **while**

- O formato geral da estrutura **while**:

```
initialization;  
while ( condition )  
{  
    statement;  
    increment;  
}
```



onde

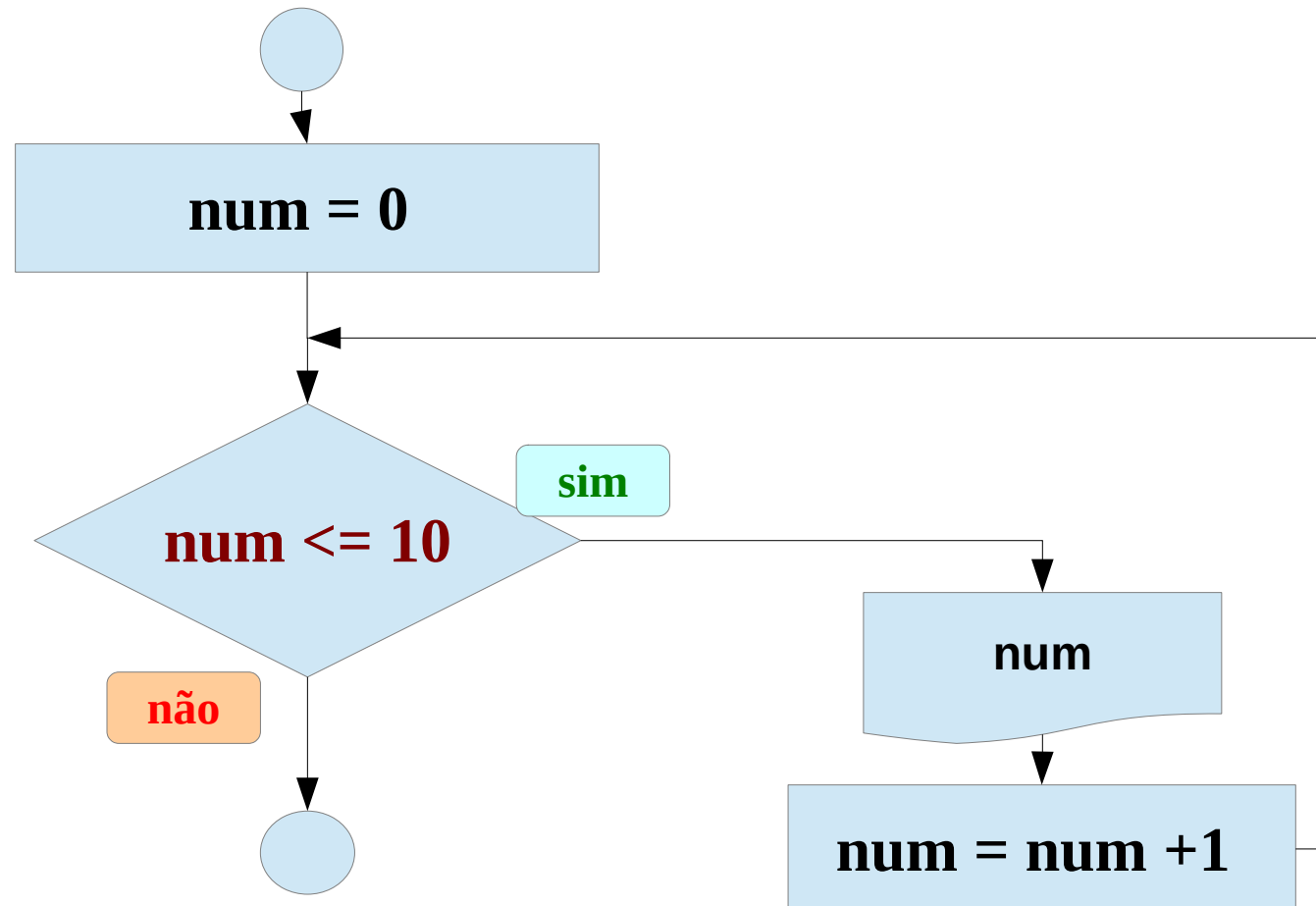
initialization inicializa a variável de controle do ciclo
condition é a condição de continuação do ciclo
increment incrementa a variável de controle.

A estrutura de repetição **while**

Exemplo 1: Imprimir os números de 0 a 10.

A variável **int num** será inicializada com valor 0.

Quando a estrutura de repetição **while** a seguir terminar de ser executada, **num** conterá a resposta desejada:



Exemplo 1: Imprimir os números de 0 a 10.

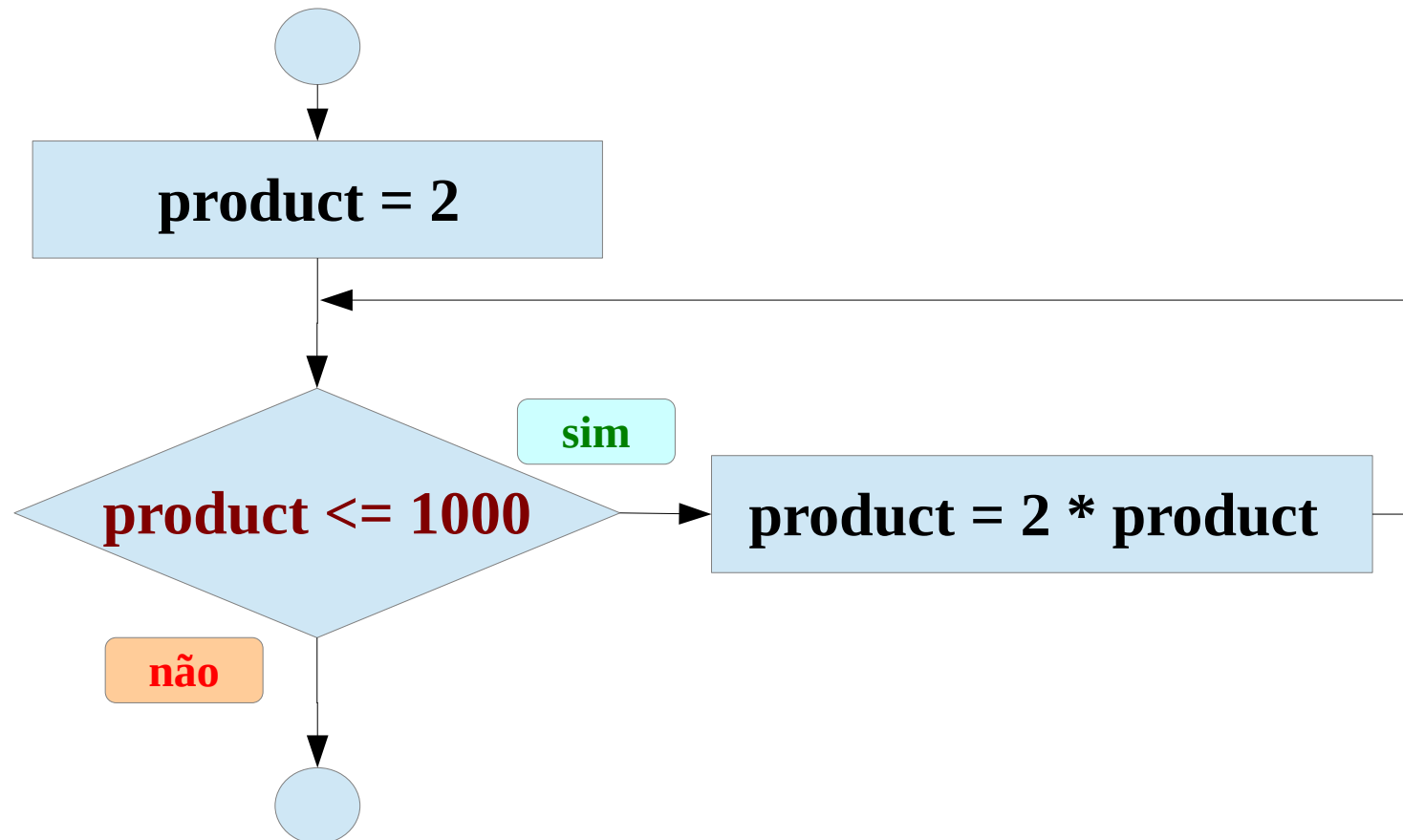
```
1 // Imprime números de 0 a 10
2 #include <stdio.h> // permite ao programa realizar entrada e saída
3
4 int main() // a função main inicia a execução do programa
5 {
6     int num = 0;
7
8     printf("\n Numeros de 0 a 10  \n");
9     printf(" ( usando WHILE )  \n");
10
11     while ( num <= 10 )
12     {
13         printf("\n num = %i ", num);
14         num = num + 1;
15     }
16
17     return 0; // indica que o programa terminou com sucesso
18 } // fim da função main
```

A estrutura de repetição **while**

Exemplo 2: Achar a primeira potência de 2 maior do que 1000.

A variável **int** `product` sera inicializada com valor 2.

Quando a estrutura de repetição **while** a seguir terminar de ser executada, `product` conterà a resposta desejada:



Exemplo 2: Achar a primeira potência de 2 maior do que 1000.

```
1 // Achar a primeira potência de 2 maior do que 1000
2 #include <stdio.h> // permite ao programa realizar entrada e saída
3
4 int main() // a função main inicia a execução do programa
5 {
6     int product = 2;
7
8     printf("\n A primeira potência de 2 maior do que 1000 \n");
9     printf(" ( usando WHILE ) \n");
10
11     while ( product <= 1000 )
12         product = 2 * product;
13
14     printf("\n Product = %i \n", product);
15
16     return 0; // indica que o programa terminou com sucesso
17 } // fim da função main
```

Formulando algoritmos: repetição controlada por contador

Exemplo 3:

- Considere o seguinte problema:
 - Uma turma de dez estudantes resolve um teste.
 - As notas são números inteiros no intervalo de 0 a 100.
 - Determine a média das notas da turma.
 - A média é igual à soma das notas dividida pelo número de estudantes.
- O algoritmo para resolver este problema deve receber como entrada cada uma das notas, executar o cálculo da média e imprimir o resultado.
- Usamos uma repetição controlada por contador para fornecer como entrada as notas, uma de cada vez.
- Esta técnica usa uma variável chamada de **contador**, para controlar o número de vezes que um conjunto de comandos será executado.

Formulando algoritmos: repetição controlada por contador

- Neste exemplo, a repetição termina quando o contador exceder o número de repetições predefinido, no caso 10.
- A repetição controlada por contador é chamada de repetição **definida**, porque o número de repetições é conhecido antes de o ciclo começar a ser executado.
- No nosso exemplo:
 - **total** é uma variável usada para acumular a soma de uma série de valores.
 - **contador** é uma variável usada para contar - neste caso, contar o número de notas lidas.
- As variáveis que são usadas para armazenar algum tipo de dados devem ser normalmente **inicializadas** com **zero** antes de serem usadas em um programa.
- Caso contrário, a soma incluirá o valor armazenado anteriormente na posição de memória do **total**

Formulando algoritmos: repetição controlada por contador

- As ações que devem ser executadas e a ordem em que estas ações devem ser executadas para nosso exemplo (em pseudocódigo):

Inicialize total com zero

Inicialize contador de notas com um

Enquanto o contador de notas for menor do que ou igual a dez

Receba como entrada a próxima nota

Some a nota ao total

Some um ao contador de notas

Atribua à média da turma ao total dividido por dez

Imprima a média da turma

Exemplo 3:

```
4  int main ()
5  {
6      int gradeCounter; // número de notas digitadas
7      float total;      // soma das notas
8      float grade;      // uma nota
9      float average;    // média das notas
10
11     // Inicialização
12     total = 0;
13     gradeCounter = 1;
14
15     // fase de processamento
16     while ( gradeCounter <= 10 )
17     {
18         printf ("\n Digite a %i nota: ", gradeCounter);
19         scanf("%f", &grade);
20
21         total = total + grade;
22         gradeCounter = gradeCounter + 1;
23     }
24     // fase de término
25     average = total / 10;
26     printf("\n A nota media da turma = %.2f \n", average);
27
28     return 0;
29 }
```

Formulando algoritmos: repetição controlada por contador

Erro comum de programação

- Não atribuir os valores iniciais corretos.
- Este é um exemplo de erro de lógica.
- No exemplo, se as variáveis **contador** e/ou **total** não forem inicializados, os resultados do programa serão incorretos.

Formulando algoritmos: repetição controlada por sinalizador

Exemplo 4:

Considere o seguinte problema:

- Desenvolva um programa que calcule a média da turma e que processe um número arbitrário de notas cada vez que o programa é executado.
- No primeiro exemplo o número de notas (10) era conhecido com antecedência.
- Neste exemplo, nenhuma indicação é dada de quantas notas serão digitadas.
- O programa deve processar um número **arbitrário** de notas.

Formulando algoritmos: repetição controlada por sinalizador

- Um modo de resolver este problema é usar um valor especial, chamado de **sinalizador**.
- Um **sinalizador** é um valor artificial para indicar o fim de entrada de dados.
- O usuário vai digitar todas as notas que deseja e então ele vai digitar o valor de **sinalizador** para indicar o fim de entrada de dados.

Formulando algoritmos: repetição controlada por sinalizador

- A repetição controlada por sinalizador é frequentemente chamada de repetição **indefinida**, porque o número de repetições não é conhecido antes do ciclo começar a ser executado.
- Naturalmente, o valor de **sinalizador** deve ser escolhido de forma que não possa ser confundido com um valor aceitável fornecido como entrada.
- Como as notas de um teste normalmente são números não-negativos, **-1** é um valor de sinalizador aceitável para este problema.

Formulando algoritmos: repetição controlada por sinalizador

Erro comum de programação

- Escolher um valor de sinalizador que é também um valor de dados válido – é um erro de lógica.

Observação de engenharia de software

- Muitos programas podem ser logicamente divididos em três fases:
 - uma fase de inicialização, que inicializa as variáveis do programa;
 - uma fase de processamento, que recebe como entrada valores de dados e ajusta as variáveis do programa de acordo;
 - e uma fase de finalização, que calcula e imprime os resultados finais.

Formulando algoritmos: repetição controlada por sinalizador

- Algoritmo em pseudocódigo que usa repetição controlada por sinalizador para resolver o problema da média da turma:

Inicializar total com zero

Inicializar contador com zero

Receba como entrada a primeira nota (possivelmente o sinalizador)

Enquanto o usuário ainda não digitou o sinalizador

Some esta nota ao total corrente

Some um ao contador de notas

Receba como entrada a próxima nota (possivelmente o sinalizador)

Se o contador não for igual a zero

Inicialize a média com o total dividido pelo contador

Imprima a média

Senão

Imprima “Nenhuma nota foi fornecida”

Exemplo 4:

```
7  int gradeCounter; // número de notas digitadas
8  float total;      // soma das notas
9  float grade;      // uma nota
10 float average;    // média das notas
11
12 // fase de inicialização
13 total = 0;
14 gradeCounter = 0;
15
16 // fase de processamento
17 printf ( "\n Digite a nota ou (-1) para finalizar: ");
18 scanf("%f" , &grade);
19
20 while ( grade != -1 )
21 {
22     total = total + grade;
23     gradeCounter = gradeCounter + 1;
24     printf ( "\n Digite a nota ou (-1) para finalizar: ");
25     scanf(" %f" , &grade);
26 }
27
28 // fase de término
29 if ( gradeCounter != 0 )
30 {
31     average = total / gradeCounter;
32     printf("\n A media da turma = %.2f \n", average);
33 }
34 else
35     printf("\n Nenhuma nota foi fornecida! \n");
```

Operadores de atribuição

Dica de desempenho

- Os programadores podem escrever programas um pouco mais rápidos e os compiladores podem compilar programas um pouco mais rapidamente quando forem usados os operadores de atribuição “abreviados”.

Exemplo 6: Repetição controlada por contador (com incremento)

```
4  int main()  
5  {  
6      int counter;  
7  
8      //=====  
9      counter = 1;  
10     printf("\n WHILE com incremento no corpo:");  
11     while ( counter <= 10 )  
12     {  
13         printf(" \n %i ", counter);  
14         ++counter;  
15     }  
16  
17     //=====  
18     counter = 0;  
19     printf("\n\n WHILE com incremento na condição: ");  
20     while ( ++counter <= 10 )  
21         printf(" \n %i ", counter);  
22  
23     return 0;  
24 }
```

Operadores de incremento e decremento

- Podemos escrever:

```
while ( ++counter <= 10 )  
    printf(" \n %i ", counter);
```

- Este código economiza um comando, porque o incremento é feito diretamente na condição do **while** (antes da condição ser testada).
- Além disso, este código elimina as chaves em torno do corpo do **while** porque o **while** agora contém só um comando.

Erro comum de programação

- Como os valores em ponto flutuante podem ser aproximados, controlar ciclos com variáveis de ponto flutuante pode resultar em valores imprecisos do contador e testes de término inexatos.

Exemplos (exercícios)

Utilizando estrutura **while**

Exemplo (exercício) 7:

Achar a soma dos números inteiros impares no intervalo de 0 a 100

Exemplo (exercício) 8:

Calcular a média de números negativos fornecidos pelo usuário.

A quantidade de números a serem processados é aleatória.

A estrutura de repetição **for**

- A estrutura de repetição **for** trata de todos os detalhes da repetição controlada por contador.
- O formato geral da estrutura **for**:

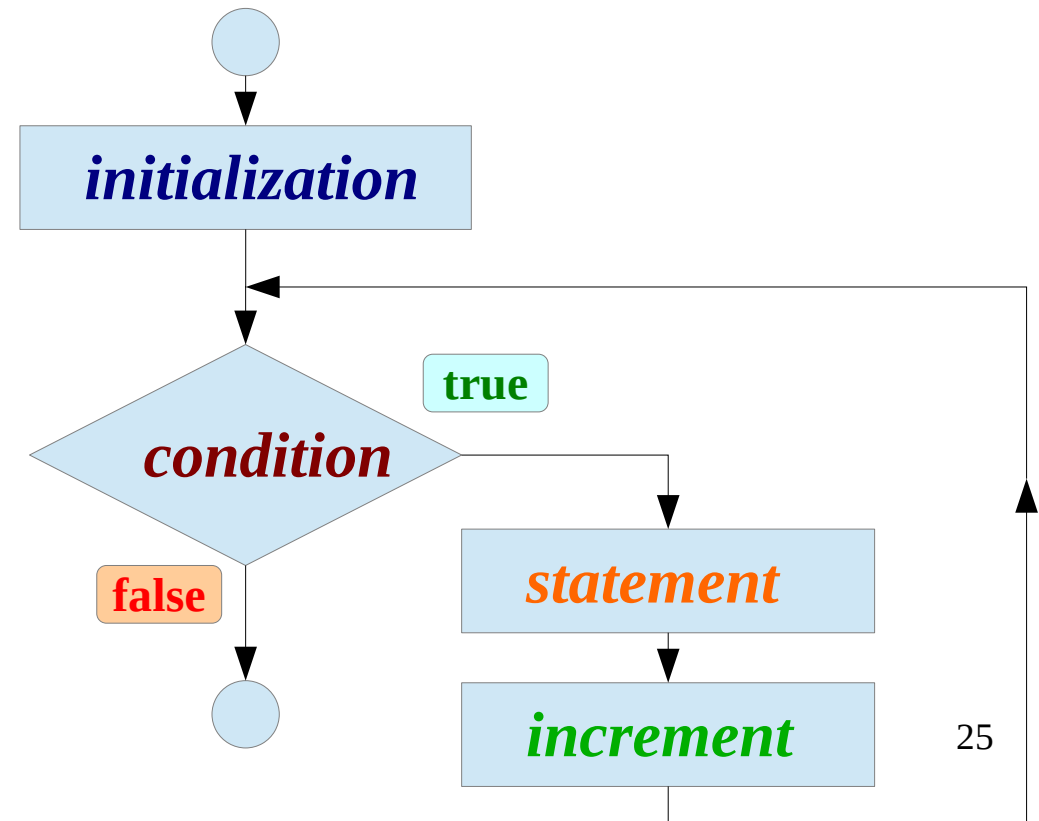
for (*initialization*; *condition*; *increment*)

{

statement;

}

- *initialization* inicializa a variável de controle do ciclo
- *condition* é a condição de continuação do ciclo
- *increment* incrementa a variável de controle.



A estrutura de repetição **for**

- Na maioria dos casos, a estrutura **for** pode ser representada com uma estrutura **while** equivalente:

for	while
<pre><i>for</i> (<i>initialization</i>; <i>condition</i>; <i>increment</i>) { <i>statement</i>; }</pre>	<pre><i>initialization</i>; <i>while</i> (<i>condition</i>) { <i>statement</i>; <i>increment</i>; }</pre>

A estrutura de repetição **for**

- As três expressões na estrutura **for** são opcionais.
- Se a expressão **condition** é omitida, a condição de continuação do ciclo é sempre verdadeira, criando deste modo um ciclo infinito.
- A parte de **inicialization** pode ser omitida se a variável de controle **for** inicializada em outro lugar do programa.
- A expressão **increment** pode ser omitida se o incremento **for** calculado por comandos no corpo da estrutura **for**, ou se nenhum incremento **for** necessário.

A estrutura de repetição **for**

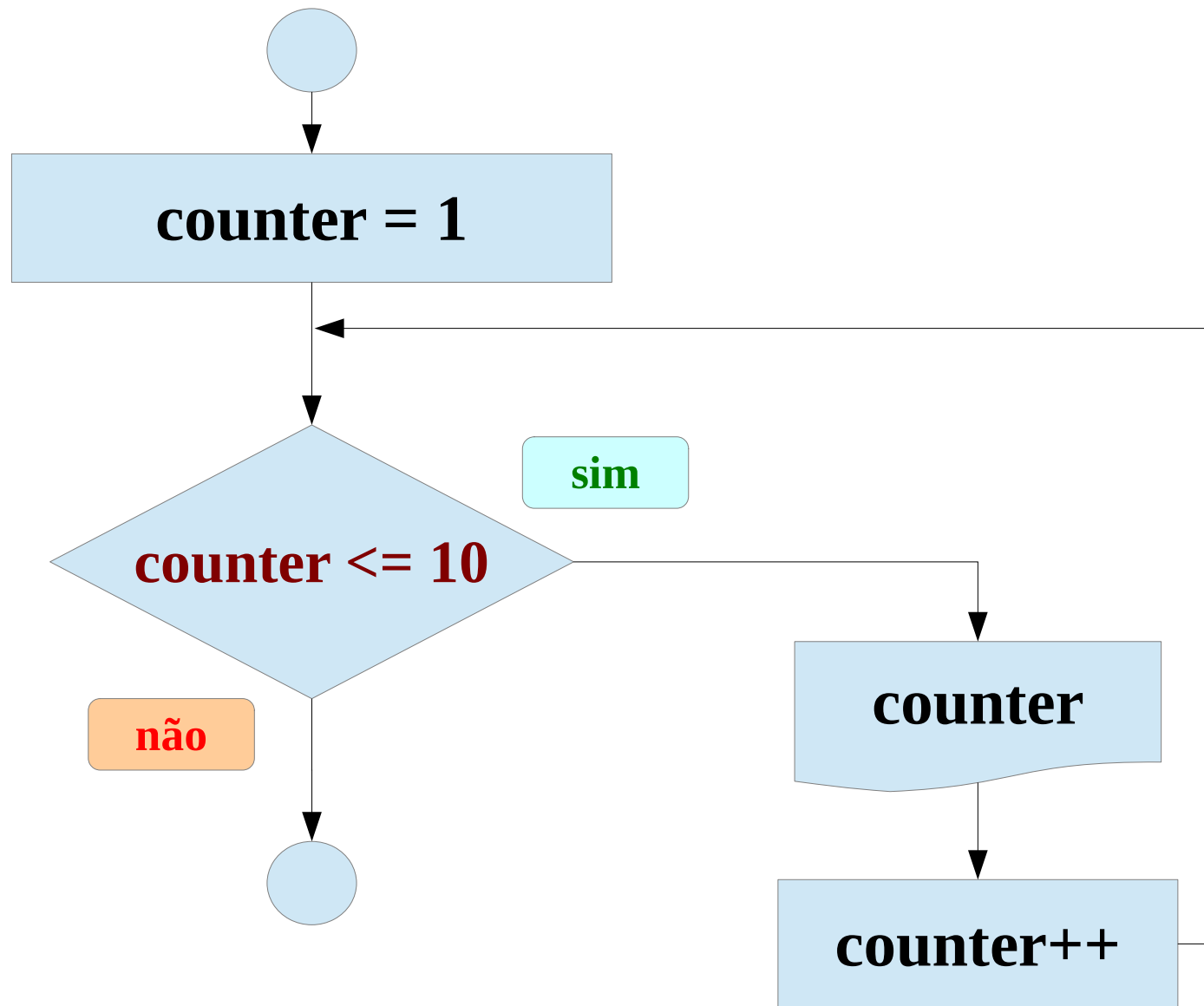
- A expressão de incremento na estrutura **for** atua como um comando isolado no fim do corpo do **for**.
- Portanto, as expressões
 - `counter = counter + 1`
 - `counter += 1`
 - `++counter`
 - `counter++`

são todas equivalentes à parte de incremento da estrutura **for**.

Os dois ponto-e-vírgulas na estrutura **for são obrigatórios.**

- O “incremento” de uma estrutura **for** pode ser negativo (sendo, de fato, um decremento e o ciclo, na verdade, conta para trás).

O fluxograma da estrutura **for**
(é semelhante ao da estrutura **while**)



Exemplo 9: Repetição controlada por contador com a estrutura **for**

```
1 // Repetição controlada por contador com a estrutura for
2 #include <stdio.h>
3
4 int main ()
5 {
6     int counter;
7     // inicialização, condição de repetição e incremento
8     // estão todas incluídas no cabeçalho da estrutura for.
9     printf("\n Estrutura FOR:");
10    for ( counter = 1; counter <= 10; counter++ )
11        printf(" \n %i ", counter);
12
13    return 0;
14 }
```

Exemplos de uso da estrutura **for**

- Variável de controle varia de 1 até 100 com incrementos de 1:
`for (i = 1; i <= 100; i++)`
- Variável de controle varia de 100 até 1 com incrementos de -1 (decrementos de 1):
`for (i = 100; i > 1; i--)`
- Variável de controle varia de 7 até 77 com incrementos de 7:
`for (i=7; i<=77; i += 7)`

Exemplos (exercícios)

Utilizando estrutura **for**

Exemplo (exercício) 10:

Mostrar números múltiplos de 3 no intervalo de 0 a 30

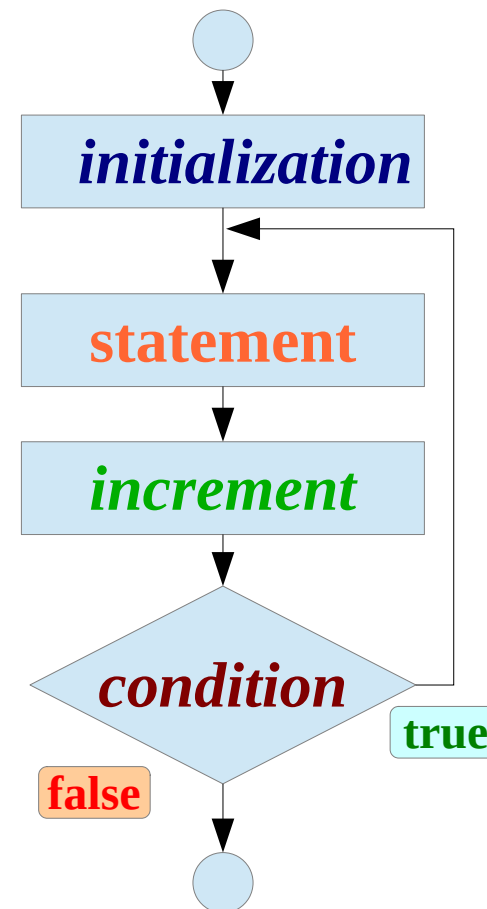
Exemplo (exercício) 11:

Achar a soma dos números múltiplos de 5 no intervalo de -10 a 20

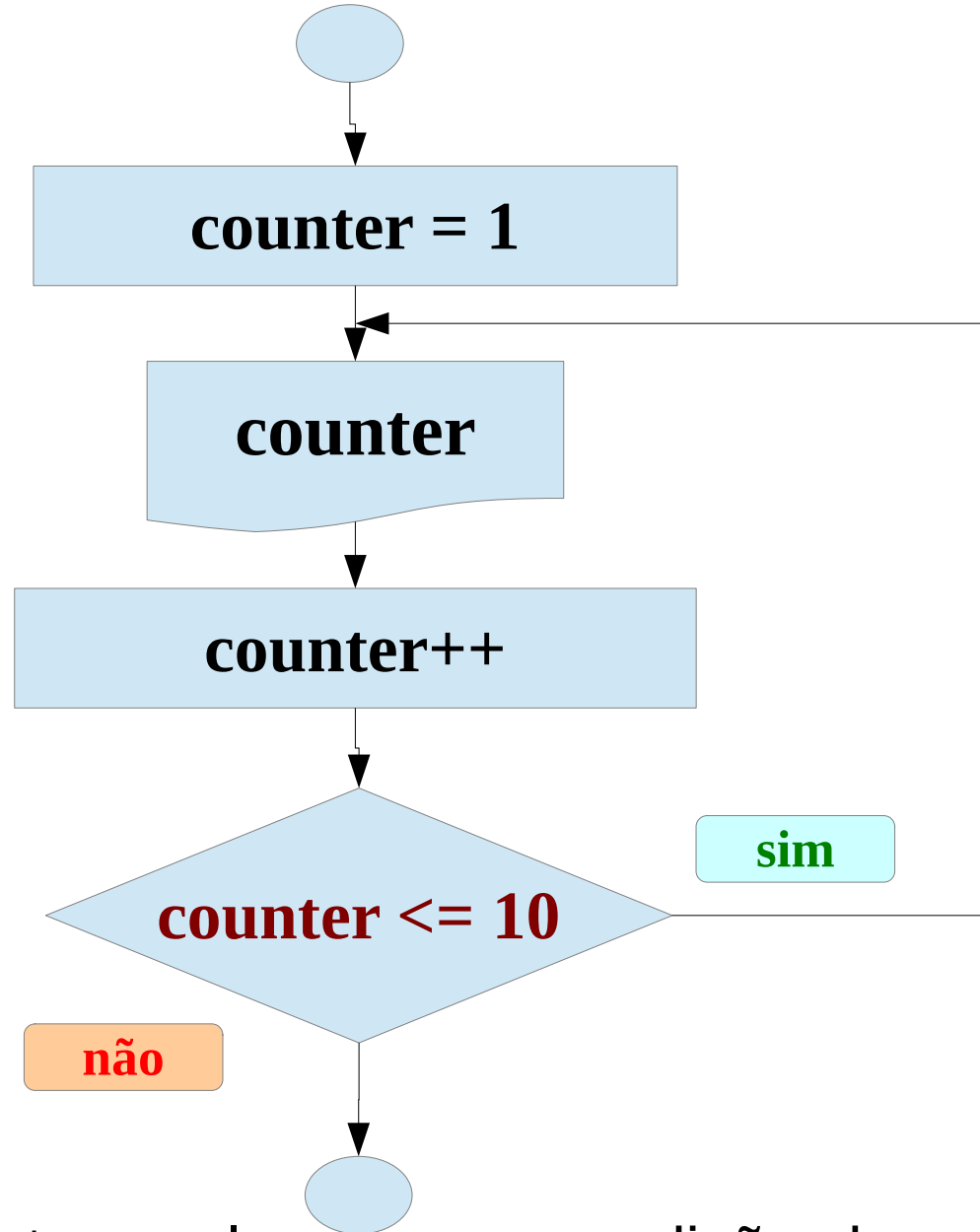
A estrutura de repetição **do/while**

- A estrutura de repetição **do/while** é semelhante à estrutura **while**.
- Na estrutura **while**, a condição de continuação do ciclo é testada no princípio do ciclo, antes do corpo do ciclo ser executado.
- A estrutura **do/while** testa a **condição** de continuação do ciclo depois do corpo do ciclo ser executado.
- Assim, o corpo do ciclo será executado pelo menos uma vez.
- Quando um **do/while** termina, a execução continua com o comando depois da cláusula **while**.
- formato:

```
initialization;  
do  
{  
    statement;  
    increment;  
} while (condition);
```



Fluxograma da estrutura **do/while**



- Este fluxograma torna claro que a condição de continuação do ciclo é executada somente depois dos comandos do ciclo serem executados pelo menos uma vez.

Exemplo 12: A estrutura de repetição **do/while**

- O programa a seguir usa uma estrutura de repetição **do/while** para imprimir os números de 1 até 10.
- A variável de controle **counter** poderia ser pré-incrementada no teste de continuação do ciclo.

```
2  | #include <stdio.h>
3  |
4  | int main ()
5  | {
6  |     int counter;
7  |
8  |     counter = 1;
9  |     printf("\n Estrutura DO WHILE: ");
10 | do {
11 |     printf(" \n %i ", counter);
12 |     counter++;
13 | } while ( counter <= 10 );
14 |
15 |     return 0;
16 | }
```

Exemplos (exercícios)

Utilizando estrutura **do/while**

Exemplo (exercício) 13:

Calcular a média de 5 números fornecidos pelo usuário.

Os comandos **break** e **continue**

- Os comandos **break** e **continue** alteram o fluxo de controle.
- O comando **break**, quando executado em uma estrutura **while**, **for**, **do/while** ou **switch**, provoca a saída imediata da estrutura.
- A execução do programa continua com o primeiro comando depois da estrutura.
- Os usos mais comuns do comando **break** são sair antecipadamente de um ciclo ou pular o restante de uma estrutura **switch**.

Os comandos **break** e **continue**

- O comando **continue**, quando executado em uma estrutura **while**, **for** ou **do/while** pula os comandos restantes no corpo dessa estrutura e prossegue com a próxima repetição do ciclo.
- Em estruturas **while** e **do/while** o teste de continuação do ciclo é feito logo depois do comando **continue** ser executado.
- Na estrutura **for**, a expressão de incremento é executada e então é feito o teste de continuação do ciclo.

Exemplos (exercícios):

Obs.: utilize uma das estruturas de repetição estudadas – **for**, **while** ou **do/while**.

14. Mostrar os números inteiros pares e múltiplos de 3 no intervalo de 1 até N e calcular a soma deles.

N – é um numero inteiro positivo fornecido pelo usuário.

15. O programa recebe as notas de uma turma de 15 alunos.

- As notas são números no intervalo de 0 a 10.
- Considera-se aprovado quem tiver a nota igual ou superior a 6.
- Calcular a nota média dos alunos aprovados.
- Calcular a quantidade dos estudantes reprovados.
- Incluir o controle de dados de entrada: deverão ser aceitos somente os números no intervalo de 0 ate 10, qualquer número fora desse intervalo deve ser desconsiderado.