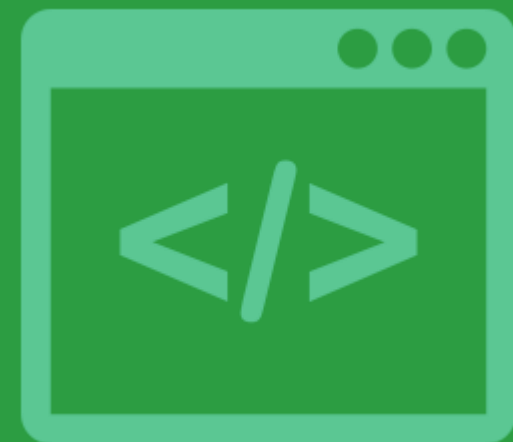


# SE

# Lógica de Programação



Prof. Renato Corvello

renato.corvello@poa.ifrs.edu.br



**INSTITUTO FEDERAL**  
Rio Grande do Sul

Campus  
Porto Alegre



# COMANDO DE SELEÇÃO - ESTRUTURA DE DECISÃO

- A todo momento, programas fazem testes e tomam decisões baseadas no resultado destes testes.
- É praticamente impossível desenvolver um sistema que não tenha pelo menos uma tomada de decisão.
- O recurso utilizado em programação para tomar as decisões necessárias é chamado de estrutura de decisão ou comandos de seleção.



# COMANDO DE SELEÇÃO - ESTRUTURA DE DECISÃO

- Uma estrutura de decisão tem uma característica fixa: é feito um teste lógico (cuja resposta pode ser verdadeira ou falsa), e o fluxo do programa segue o caminho dependendo da resposta do teste lógico.
- A necessidade desta estrutura é fazer com que os programas não sigam um fluxo único ao longo da execução.
- Estruturas de decisão são as responsáveis por fazer com que os sistemas não deem sempre a mesma resposta, tornando realmente úteis e versáteis.



# COMANDO DE SELEÇÃO - ESTRUTURA DE DECISÃO





# ESTRUTURA DE DECISÃO - SIMPLES

## PORTUGUES ESTRUTURADO

Início

Entrar com 2 notas

Calcular média

SE (média  $\geq$  7)

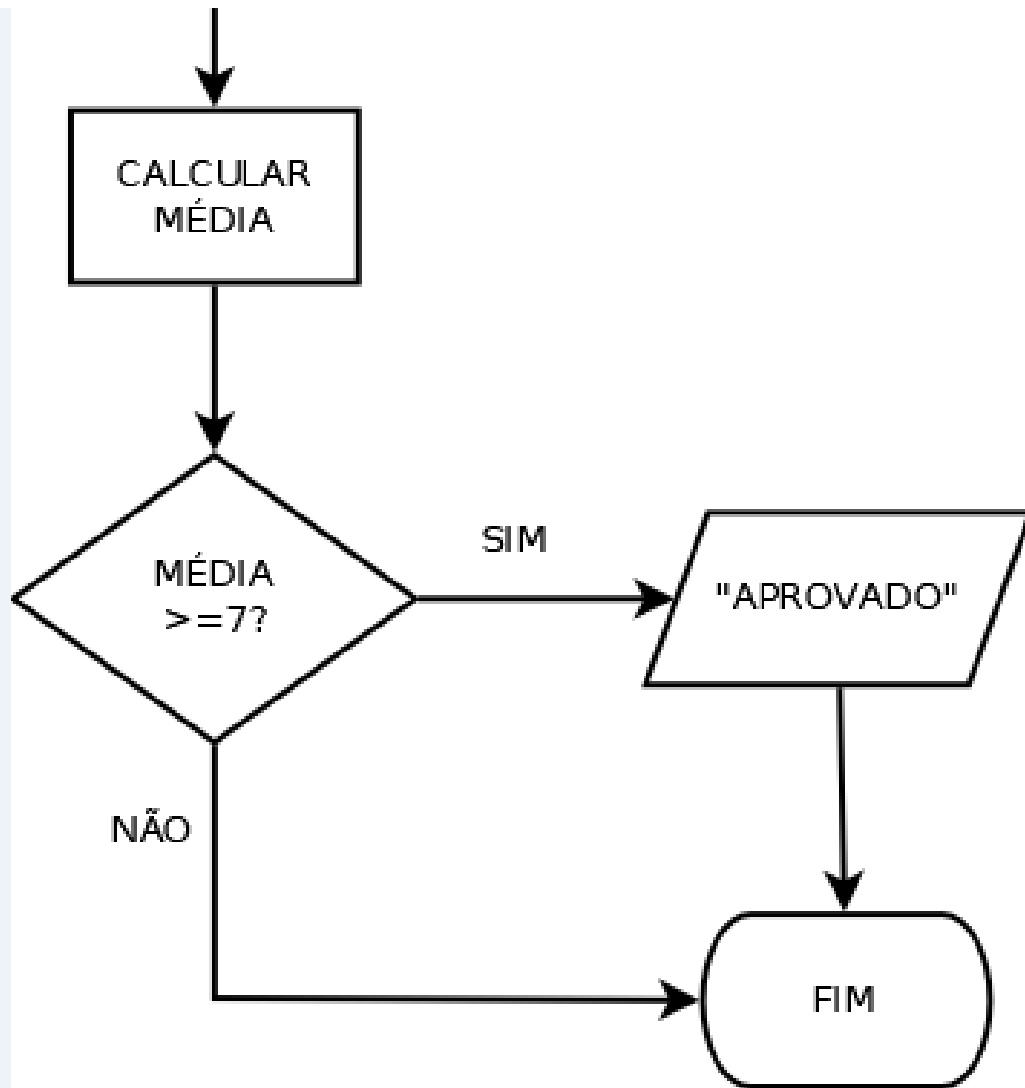
ENTÃO "Aprovado"

FIMSE

- Essa instrução tem por finalidade tomar uma decisão de acordo com o resultado de uma condição (teste lógico)
- Se o teste retorna verdadeiro, as instruções contidas entre os comandos ENTÃO e FIMSE serão executadas; Caso contrário, nada ocorre



# ESTRUTURA DE DECISÃO - SIMPLES





# ESTRUTURA DE DECISÃO - SIMPLES

## ■ Código do VisuAlg

---

Algoritmo "Calcula\_Media"

Var

nota1, nota2, media: real

Inicio

escreval ("Digite a primeira nota:")

leia (nota1)

escreval ("Digite a segunda nota:")

leia (nota2)

media <- (nota1 + nota2)/2

se media >= 7 entao

escreval ("APROVADO!!!")

fimse

Fimalgoritmo



# Encerramento

Retorne ao Moodle e exercite seus conhecimentos.

Dúvidas relativas a matéria, utilize o fórum da Disciplina

**Até mais!**

**Prof Renato Corvello**