

Linguagem C **Variáveis, Tipos de Dados, Comandos** **e** **Estrutura Linear**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro
Prof. Edwar Saliba Júnior
Janeiro de 2018

Curiosidade

- A Pesquisa de Bohm e Jacopini (Deitel e Deitel, 2005, p. 88):
 - Demonstrou que todos os programas poderiam ser escritos com três estruturas de controle:
 - a estrutura de sequência;
 - a estrutura de seleção e
 - a estrutura de repetição.

Etapas da Programação

- Edição do programa:
 - Editor de texto (notepad, gedit e etc.) ou
 - IDE (*Integrated Development Environment*);
- Compilação:
 - Transformação do programa fonte em programa executável;
 - Feito pelo compilador: programa;
- Execução:
 - Feita pelo usuário usando o programa executável.

Programa em C

- Tudo em C é função;
- A função “*main*” é obrigatória. É por ela que um programa começa a ser executado;
- Todas as funções em C têm parêntesis;
- C é uma linguagem fracamente tipada;
- A linguagem C é *case sensitive*, ou seja, ela é sensível a caixa. Ex.: *main* != *Main* != *mAin* != *mAln* != *MAIN*.

```
main.c [x]
1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3
4  // Meu primeiro programa.
5  int main()
6  {
7      printf("Hello world!\n");
8      return 0;
9  }
10
```

Variável

- O conceito de variável pode ser expresso de diversas maneiras:
 - variável: armazena valores que podem variar;
 - os dados (valores) que o programa utiliza, precisam ser armazenados na memória do computador antes de serem processados pela CPU: o lugar para isso são as variáveis;
 - pedaços da memória principal utilizada pelos programas para armazenar e manipular valores.

Identificadores

- São as variáveis, as constantes, as funções e etc.;
- A cada qual será atribuído um nome, pelo programador;
- Regras para se definir os nomes dos identificadores:
 - pode ser constituído por letras do alfabeto e/ou números de 0 a 9 e/ou o caractere “_” (*underscore*);
 - o primeiro caractere não pode ser um número;
 - não se pode usar acentos e
 - devem possuir nomes significativos.

Identificadores – Cuidados!

- O nome deve ser descritivo do conteúdo que o identificador armazena:
 - correto: `double fatura; char resposta; int fatorial; float salario;`
 - desaconselhável: `double x; char a; int sdfg; float wxyz;`
- O nome não deve ser escrito todo em letras maiúsculas. Por convenção, as CONSTANTES em C, são escritas em maiúsculo;
- Escrever de forma a facilitar a leitura:
 - `Nomeclienteprincipal;` (Difícil de entender!)
 - `NomeClientePrincipal;` (Fácil de entender.)
 - `nome_cliente_principal;` (Fácil de entender.)
 - `Nome_Cliente_Principal.` (Fácil de entender.)

Exemplos de Identificadores

- **int idade;** // ok!
- **int Num_Cliente;** // ok!
- **float x;** // ok!
- **float 5x;** // Erro: inicia com número.
- **double porcento%;** // Erro:carácter inválido %
- **char sim?nao;** // Erro: carácter inválido ?
- **int _alfa;** // ok!
- **char letra, Letra;** // duas variáveis diferentes com nomes semelhantes, desaconselhável.

Tipos Básicos de Dados

- As variáveis e expressões podem assumir um destes tipos:

Tipo	Tamanho (bytes)	Valor
char	1	um caractere (ou um inteiro pequeno)
int	4	um número inteiro
float	4	número pequeno em ponto flutuante
double	8	número grande em ponto flutuante

Modificadores de Tipos

- São palavras que alteram o significado de um tipo base, definindo um novo tipo derivado:
 - As palavras são: *short*, *long*, *signed*, *unsigned*.
- Exemplos:
 - *short int*
 - *long int*
 - *signed char*
 - *signed int*
 - *signed short int*
 - *signed long int*
 - *unsigned char*
 - *unsigned int*
 - *unsigned short int*
 - *unsigned long int*

Tipos de Dados

Tipo	Número de Bits	Formato Leitura	Menor Valor	Maior Valor
char	8	%c	-128	127
unsigned char	8	%c	0	255
signed char	8	%c	-128	127
int	32	%i	-2147483648	2147483647
unsigned int	32	%u	0	4294967295
signed int	32	%i	-2147483648	2147483647
short int	16	%hi	-32768	32767
unsigned short int	16	%hu	0	65535
signed short int	16	%hi	-32768	32767
long int	32	%li	-2147483648	2147483647
unsigned long int	32	%lu	0	4294967295
signed long int	32	%li	-2147483648	2147483647
float	32	%f	3,40E-038	3,40E+038
double	64	%lf	1,7E-308	1,70E+308
long double	80	%Lf	3,4E-4932	3,4E+4932

- Essas informações podem ser encontradas no arquivo: `limits.h`

Declaração de Variáveis

- Toda variável precisa ser declarada antes de ser usada;
- Formato da declaração:
 - “tipo de dado” + “nome da variável”;
- Exemplos:

```
int contador;
```

```
char c;
```

```
float pi;
```

Atribuição

- Para atribuir um valor a uma variável, utilizamos o operador de atribuição: “=”

sintaxe: variável = expressão;

- Exemplos:

```
int num;
```

```
num = 17;
```

```
float numero = 17.3;
```

```
float n1 = 3/2, n2 = 5 - 2.7;
```

```
int a = 10, b, c, d = 123;
```

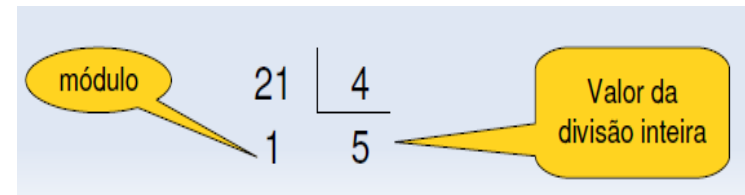
```
int valor = num;
```

```
a = b = c = d = 5;        // Atribuições múltiplas.
```

Operações com Números Inteiros e em Ponto Flutuante

- Operadores binários: + * / -
- Operadores unários: ++ --
- Resto da divisão inteira (módulo) %
- **Qualquer operação entre inteiros resulta em um inteiro;**
- Exemplo:

```
int a = 21 / 4; Retorna 5;  
int c = 21 % 4; Retorna 1;
```



- Outro Exemplo:

```
float b = 21 / 4; Retorna 5;  
float c = 21 / 4.0; Retorna 5.250000.
```

Operador Unário

- Operador unário ++ soma uma unidade à variável, o operador unário -- subtrai uma unidade da variável;

- Exemplos:

```
x++; // equivalente a: x = x + 1;
```

```
x--; // equivalente a x = x - 1;
```

- Estes operadores podem ser pré-fixados ou pós-fixados:

```
x = 23; y = x++; // resulta em y = 23 e x = 24
```

```
x = 23; y = ++x; //resulta em y = x = 24
```

- Pós-fixado: primeiro usa o valor na expressão, depois incrementa;
- Pré-fixado: primeiro incrementa, depois usa o valor na expressão.

Operadores Combinados

- As operações de incremento (`++`) e decremento (`--`) são exemplos de operações combinadas com a atribuição;
- Na linguagem C, sempre que for necessário escrever uma operação de atribuição da forma:

`variável = variável operador expressão;`

- poderemos combinar as operações.
- Exemplos:

```
x = x + 5;           x += 5;
x = x - (a + b);    x -= (a + b);
x = x * (a - b);    x *= (a - b);
x = x / (x + 1);    x /= (x + 1);
```


Exercício

- Calcule o resultado de cada variável, após a execução das seguintes operações:

```
int x, y, z;
```

```
x = y = 10;
```

```
z = ++x;
```

```
z = x++;
```

```
x = -x;
```

```
y++;
```

```
z = z + x + y;
```

Tipo Char

- Variáveis deste tipo, são representadas pela linguagem como inteiros de 8 *bits* (um *byte*);
- Desta forma, também podem ser vistas como inteiros;
- Cada carácter tem o valor inteiro de sua posição na tabela de ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*);

```
main.c x
1  #include <stdio.h>
2
3  int main()
4  {
5      char Ch;
6      Ch='D';
7      printf ("\n %c",Ch); // Mostrará: D
8      printf ("\n %i",Ch); // Mostrará: 68
9  }
10
```

Formatação de Dados

- Utilizado principalmente pelas funções de entrada e saída de dados:

Código e Significado

`%i` Inteiro (*int*)

`%d` Decimal (*int*)

`%f` Real (*float*)

`%c` Carácter (*char*)

`%s` *String*(*char*[CONSTANTE])

`%e` Número em notação científica

`%o` Número no sistema octal

`%x` Número no sistema hexadecimal

`%lf` Real gigante (*Double*)

- Dica:

`%%` Escreve o carácter "%" na tela.

Comando `printf`

- Comando utilizado para impressão de dados na tela do computador.
- Sintaxe: `printf(string de controle, argumentos);`
- ***string* de controle**: descreve tudo o que vai ser impresso na tela:
 - O texto a ser impresso;
 - Os valores das variáveis e em que posição;
- **argumentos**: variáveis que terão seus valores impressos junto à *string* de controle;
- Exemplo:

```
int idadePedro = 15, idadeJoao = 14;

printf("Pedro tem %d anos e João tem %d.", idadePedro,
idadeJoao);
```
- O local onde o valor de uma variável será impresso é marcado com o carácter especial "%".

Comando `scanf`

- Comando utilizado para a leitura de dados digitados pelo usuário no teclado;
- sintaxe: `scanf (formatador, &argumento) ;`
- **formatador**: descreve o tipo de dados de entrada, que a função `scanf` espera receber;
- **&**: retorna o endereço da variável na memória principal;
- **argumento**: variável que receberá os dados digitados pelo usuário;
- Exemplo: `scanf ("%d", &idade) ;`

Observação: sendo “idade” uma variável do tipo “int”.

Comando *gets*

- A leitura de dados do tipo *string* digitados pelo usuário no teclado, pode ser feita através da função `scanf`, contudo, esta função tem algumas limitações em se tratando de dados do tipo *string*. Para tal tarefa, temos a função `gets` com a seguinte sintaxe:

```
gets (argumento) ;
```

- **argumento**: variável que receberá os dados de entrada;
- Exemplo:

```
gets (nome) ;
```

- Observação: sendo “nome” uma variável do tipo “`char [xyz]`” onde `xyz` é uma constante que define o tamanho da string.

Exemplos de printf

Comando	Saída na Tela
<ul style="list-style-type: none">float valor = 1245.17;printf("O valor é %f", valor);	O valor é 1245.17
<ul style="list-style-type: none">int idade = 16;printf("Sua idade é %d anos.", idade);	Sua idade é 16 anos.
<ul style="list-style-type: none">printf("Juros de 15%% ao ano.");	Juros de 15% ao ano.
<ul style="list-style-type: none">char letra = 'N';printf("O carácter é o %c.", letra);	O carácter é o N.
<ul style="list-style-type: none">printf("O carácter é o %d.", letra);	O carácter é o 78.
<ul style="list-style-type: none">printf("O carácter é o %o.", letra);	O carácter é o 116.
<ul style="list-style-type: none">printf("O carácter é o %x.", letra);	O carácter é o 4E.

Exemplos de scanf e gets

• Digitado	Comando	Armazenado
• • 1245.17	<pre>float valor; scanf("%f", &valor);</pre>	1245.17
• • 16 • 112.34	<pre>int idade; scanf("%d", &idade); scanf("%d", &idade);</pre>	16 112
• • T	<pre>char letra; scanf("%c", &letra);</pre>	T
• • Paulo César • Paulo César	<pre>char nome[30]; scanf("%s", &nome); gets(nome);</pre>	Paulo Paulo César

Caracteres Especiais: Constantes Iniciadas por \

- | • Código | Significado |
|----------|--|
| • \b | Retrocesso (" <i>back</i> ") |
| • \f | Alimentação de formulário (" <i>form feed</i> ") |
| • \n | Nova linha (" <i>new line</i> ") |
| • \t | Tabulação horizontal (" <i>tab</i> ") |
| • \" | Aspas |
| • \' | Apóstrofo |
| • \0 | Nulo (0 em decimal) |
| • \\ | Barra invertida |
| • \v | Tabulação vertical |
| • \a | Sinal sonoro (" <i>beep</i> ") |
| • \N | Constante octal (N é o valor da constante) |
| • \xN | Constante hexadecimal (N é o valor da constante) |

Programa em C

- Exemplo de uso das estruturas de entrada e saída de dados:

```
main.c [x]
1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3
4  int main()
5  {
6      int idade;
7      float altura;
8      char nome[15];
9
10     printf("Digite seu nome: ");
11     gets(nome);
12     printf("\nDigite sua idade: ");
13     scanf("%i",&idade);
14     printf("\nDigite sua altura: ");
15     scanf("%f",&altura);
16
17     printf("\n\nSeu nome é %s, você mede %f mts e tem %i anos.", nome, altura, idade);
18     return 0;
19 }
20
```

Formatando a Impressão

- É possível estabelecer o tamanho mínimo para impressão de um valor:

```
main.c [x]
1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3
4  int main()
5  {
6      printf("São %2d alunos.\n", 350);
7      printf("São %4d alunos.\n", 350);
8      printf("São %5d alunos.\n", 350);
9
10     return 0;
11 }
12
```

```
FormatacaoPrintf
São 350 alunos.
São  350 alunos.
São   350 alunos.

Process returned 0 (0x0)   execution time : 0.010 s
Press ENTER to continue.
```

%2d significa que será impresso, um número decimal com no mínimo duas posições.

Formatação

- Inteiro
(int)

Valor	Formatação	Valor exibido
3	%d	3
	%5d	3
	%01d	3
	%05d	00003

- Real
(float)

Valor	Tag	Valor exibido
pi = 3.14159	%5.3f	3.142
	%8.3f	3.142
raio = 2.0031	%5.3f	2.003
	%.6f	2.003100
area = 2*pi*raio	%5.3f	12.586
	%6.3f	12.586
	%7.3f	12.586
	%e	1.258584e+001
	%E	1.258584E+001
	%12.3e	1.259e+001

Exercícios

- Faça um programa para determinar a quantidade de litros de combustível gastos em uma viagem, por um automóvel que faz 12 km/litro. Para isto, sabe-se que o tempo gasto na viagem é $T = 35$ min e a velocidade média do automóvel é $V = 80$ km/h.
- Faça um programa para ler do teclado, dois valores inteiros, A e B. Este programa deverá efetuar a troca dos valores, de forma que a variável A passe a possuir o valor da variável B, e vice-versa. Apresente os valores das duas variáveis.

Bibliografia

- DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. **Java Como Programar**; tradução Edson Furmankiewicz; revisão técnica Fábio Lucchini. 6a. ed., São Paulo: Pearson, 2005.
- MURTA, Cristina Duarte. *Slides* da disciplina de Programação de Computadores I. CEFET-MG, 2010.
- SENNE, Edson Luiz França. **Primeiro Curso de Programação em C**. 2. ed. Florianópolis: Visual Books, 2006.