CONSTANTE: VALOR QUE NÃO SE MODIFICA DURANTE A EXECUÇÃO

VARIAVEL: VALOR QUE PODE SE MODIFICAR DURANTE A EXECUÇÃO



DEFINE NOME VALOR
TIPO NOME VALOR;



TIPOS DE VARIÁVEIS MAIS COMUNS

INTEIRO INT - - 32.768 A 32.768

DECIMAL FLOAT - 32BITS

LETRAS CHAR - - 128 A 128



LINHAS DE PROGRAMAÇÃO

TODA LINHA DE PROGRAMAÇÃO DEVE SER FINALIZADA COM ";"

EX: INT CONTADOR = 0;



O P E R A Ç Õ E S B Á S I C A S

UMA OPERAÇÃO PARA
ACONTECER SEMPRE DEVE
HAVER UMA VARIÁVEL ONDE
ESSA OPERAÇÃO SERÁ
ARMAZENADA





FUNÇÃO MAIN()

É A FUNÇÃO ONDE O CÓDIGO SERÁ EXECUTADO.



FAZENDO MEU PRIMEIRO PROGRAMA:

```
#INCLUDE < STDIO.H >
#INCLUDE < STDLIB.H >

#DEFINE NOME RAFAEL

INT NOTA_1 = 9, NOTA_2 = 7;
FLOAT MEDIA = 0;

INT MAIN(){
    MEDIA = (NOTA_1 + NOTA_2)/2;
    RETURN 0;
}
```

```
#INCLUDE < STDIO.H >
#INCLUDE < STDLIB.H >

INT MAIN()
{
    PRINTF("HELLO WORLD!\N");
    RETURN 0;
}
```



```
IMPRIMINDO UM NUMERO
PARA INT SE USSA %I, PARA FLOAT %F
# I N C L U D E < S T D I O . H >
# I N C L U D E < S T D L I B . H >
I N T N O T A _ 1 = 9, N O T A _ 2 = 7, S O M A = 0;
INT MAIN()
   SOMA = (NOTA_1 + NOTA_2);
   PRINTF("SOMA = %I", SOMA);
   RETURN 0;
```



REVISANDO AS AULAS

ATIVIDADE 1

ESCREVER NA EM UMA FOLHA

UTILIZANDO O QUE JÁ FOI FEITO ATÉ AGORA CRIE UM PROGRAMA EM CONDE SERÁ DECLARADO A DIA, MÊS E ANO QUE VOCÊ NASCEU EM UMA CONSTANTE, UMA VARIÁVEL COM NOME IDADE, NO INT MAIN SERÁ CALCULADO A SUA IDADE E IRA IMPRIMIR O: NASCI EM: DD/MM/AAA IDADE: XX;

INT NOTA_1 = 9, NOTA_2 = 7;
FLOAT MEDIA = 0.0;

INT MAIN(){
 MEDIA = (NOTA_1 + NOTA_2)/2;
 PRINTF("MINHA MEDIA E:
% F", MEDIA);
 RETURN 0;

REVISANDO AS AULAS

I N C L U D E < S T D I O . H > # I N C L U D E < S T D L I B . H >

#DEFINE NOME RAFAEL

ATIVIDADE 2

FAZER UM PROGRAMA EM QUE, RECEBA 3 VALORES UTILIZANDO VARIÁVEIS DE NOMES — VALOR_1 ATÉ VALOR_3 E IMPRIMA QUEM É O MAIOR E QUEM E O MENOR;

Notas do 2 Bimestre

Comportamento - 2 pontos

Atividade 1 - 1 pontos

Atividade 2 - 1 pontos

Atividade avaliativa - 3 pontos dia 17/06

Atividade 3 - 1 pontos

Atividade 4 - 1 pontos

Atividade avaliativa - 3 pontos data a definir

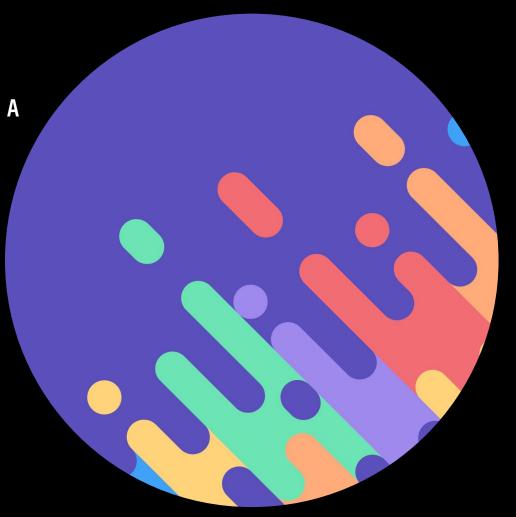
ESTRUTURA DE DECISÃO

```
IF / ELSE

IF - QUE DIZER SE, E UMA ESTRUTURA
QUE VERIFICA SE A AFIRMAÇÃO
DESEJADA E VERDADEIRA OU FALSA
```

```
EX:
IF( VALOR > 10){
        PRINTF("MAIOR");
}

ELSE{
        PRINTF("MENOR");
}
```



ATIVIDADE 2

FAZER UM PROGRAMA EM QUE, RECEBA 3
VALORES UTILIZANDO VARIÁVEIS DE NOMES —
VALOR_1 ATÉ VALOR_3 E IMPRIMA QUEM É O
MAIOR E QUEM E O MENOR;