

CONSTANTE: VALOR QUE NÃO
SE MODIFICA DURANTE A
EXECUÇÃO

VARIÁVEL: 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;



OPERAÇÕES BÁSICAS

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



EX:

```
INT SOMA = 0;
```

```
INT MAIN(){  
    SOMA = 20 + 5;  
}
```

O RESULTADO DA SOMA SERÁ
ARMAZENADO NA VARIÁVEL
SOMA



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

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

```
INT NOTA_1 = 9, NOTA_2 = 7, SOMA = 0;
```

```
INT MAIN()
```

```
{
```

```
    SOMA = (NOTA_1 + NOTA_2);
```

```
    PRINTF("SOMA = %I", SOMA);
```

```
    RETURN 0;
```

```
}
```



REVISANDO AS AULAS

```
#INCLUDE <STDIO.H>
#include <stdlib.h>

#define NOME RAFAEL

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;
}
```

ATIVIDADE 1

ESCREVER NA EM UMA FOLHA

UTILIZANDO O QUE JÁ FOI FEITO
ATÉ AGORA CRIE UM PROGRAMA
EM C ONDE 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;

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 É O
MENOR;

REVISANDO AS AULAS

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

#define NOME RAFAEL

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;
}
```

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, É UMA ESTRUTURA QUE VERIFICA SE A AFIRMAÇÃO DESEJADA É 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 É O MENOR;