

PCI- ESTRUTURA DE REPETIÇÃO

Profa. Mercedes Gonzales
Márquez

Estrutura de Repetição

- O computador muitas vezes é requerido para realizar tarefas *repetitivas* que seriam muito trabalhosas se realizadas de outra maneira.
- Em C, existem três tipos de estruturas de repetição, mas o princípio de funcionamento de todas é o mesmo: repetir um certo conjunto de comandos até que uma certa condição de parada seja satisfeita.

```
for (inicialização;  
     teste;  
     atualização) {  
    sentença;  
    sentença;  
    ...  
}
```

```
while (expressão) {  
    sentença;  
    sentença;  
    ...  
}
```

```
do {  
    sentença;  
    sentença;  
    ...  
} while (expressão);
```

- Esse tipo de estrutura costuma ser chamada de *laço* ou, equivalentemente em inglês, *loop*.

Estrutura de Repetição

- Exemplo: Imprima uma sequência de números na tela, especificamente entre 1 e 5

A primeira ideia seria usar a estrutura sequencial e fazermos algo como:

```
printf ("1");  
printf ("2");  
printf ("3");  
printf ("4");  
printf ("5");
```

Isto não é prático, mas ainda se considerarmos uma sequência muito grande como imprimir os números entre 1 e 1.000.000.

Estrutura de Repetição

- Vejamos a solução usando estrutura *for*:
Iniciamos um contador com valor inicial 1 e verificamos se a contagem chegou ao fim e enquanto não chegar o contador é incrementado.

```
/* a variável i não atingir o valor 1000000, ela será impressa e o seu  
valor será incrementado em 1 */
```

```
for (i=1; i<=1000000; i++){  
    printf("%d\t",i);  
}
```

Estrutura de Repetição

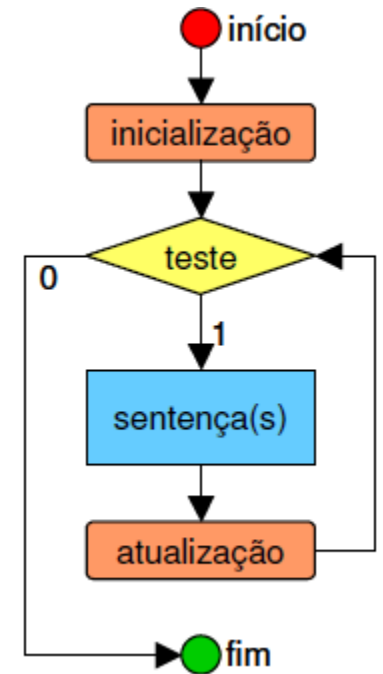
- Vejamos a solução usando estrutura *while*:

```
/*enquanto a variável i não atingir o valor 1000000, ela será  
   impressa e o seu valor será incrementado em 1 */  
int i=1;  
while (i<=1000000){  
    printf(“%d\t”,i);  
    i++;  
}
```

Estrutura de Repetição for

Estrutura for: Incorpora como parâmetros a inicialização, o teste condicional e a atualização.

A *inicialização* é uma expressão que atribui um valor inicial ao contador, o *teste condicional* verifica se a contagem chegou ao fim e a *atualização* modifica valor do contador. Enquanto a contagem não termina, o comando associado ao for é repetidamente executado.



```
início;  
for (inicialização;  
    teste;  
    atualização) {  
    sentença;  
    sentença;  
    ...  
}  
fim;
```

Estrutura de Repetição

```
int numero;  
for (numero = 1; numero <= 10; numero++) {  
    printf(“%d \n”, numero);  
}
```

Estrutura de Repetição

Dica:

- Para ajudar a implementar sua estrutura de repetição, você pode pensar na condição de repetição ou alternativamente, na condição de parada.
- Tenha em conta que uma é a negação da outra.

Condição de repetição = ! Condição de parada

Ou

Condição de parada = ! Condição de repetição

- Tenha em conta que será a condição de repetição que deverá ir como o *teste condicional* do for.

Estrutura de Repetição

Exemplo 1: Imprimir os 100 primeiros números inteiros

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int i;
    for (i=1; i<=100; i++){
        printf("%d",i);
    }
}
```

Observe que será impresso o valor da variável *i* e os subsequentes enquanto *i* for ≤ 100 .

A condição de parada é $!(i \leq 100) = i > 100$.

Estrutura de Repetição

Exemplo 2: Imprimir os n primeiros números inteiros

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int i, n;
    printf("Informe um numero:");
    scanf ("%d",&n);
    for (i=1; i<=n; i++){
        printf("%d",i);
    }
}
```

A condição de parada é $!(i \leq n) = i > n$.

Estrutura de Repetição

- Os exemplos 1 e 2 embutem um conceito muito importante em programação conhecido como **contador** — uma variável usada em um laço, cujo valor varia em uma unidade a cada iteração.
- Esse padrão é usado em diversas situações que envolvam a repetição de várias operações iguais ou bem parecidas, que possam ser diferenciadas apenas pelo valor do contador.

Estrutura de Repetição

Exemplo 3: Faça um programa que imprima $S=1+2+3+\dots+(n-2)+(n-1)+n$, para um n fornecido pelo usuário.

- Usamos uma técnica elementar em programação que é o uso de **acumuladores**.
- O acumulador usado é uma variável cujo papel é incorporar ou acumular valores.
- Somas ou produtos acumulativos são frequentes em cálculos de somatórias, produtórias ou consolidações de resultados (totais, médias, ...).

Estrutura de Repetição

Somatórios e produtórios

- Os métodos estatísticos frequentemente se utilizam das

$$\sum_{i=1}^n x_i = x_1 + x_2 + x_3 + \dots + x_n;$$

$$\prod_{i=1}^n x_i = x_1 \cdot x_2 \cdot x_3 \cdot \dots \cdot x_n ;$$

x representa a variável

i é dito o indexador (índice)

n é o valor final do indexador,

Estrutura de Repetição

Somatório e produtório

- As vezes o indexador não inicia em 1.

$$\sum_{i=k}^{k+n} x_i = x_k + x_{k+1} + \dots + x_{k+n-1} + x_{k+n}$$

$$\prod_{i=k}^{k+n} X_i = X_k \times X_{k+1} \times \dots \times X_{k+n-1} \times X_{k+n}$$

x representa a variável

i é dito o indexador (índice)

k é o valor inicial do indexador, sendo que o caso especial é quando $k = 1$

n é o valor final do indexador,

Estrutura de Repetição

Exemplo de somatórios:

- Soma da variável índice

$$\sum_{i=1}^n i = 1 + 2 + 3 + \dots + n$$

- Soma simples

$$\sum_{i=1}^n x_i = x_1 + x_2 + \dots + x_n$$

- Soma de quadrados

$$\sum_{i=1}^n x_i^2 = x_1^2 + x_2^2 + \dots + x_n^2$$

- Quadrado da soma

$$\left(\sum_{i=1}^n x_i \right)^2 = (x_1 + x_2 + \dots + x_n)^2$$

- Soma de produtos

$$\sum_{i=1}^n x_i y_i = x_1 y_1 + x_2 y_2 + \dots + x_n y_n$$

Estrutura de Repetição

Exemplo de somatórios :

$$X = \{15, 23, 22, 40\}$$

$$Y = \{24, 53, 30, 31\}$$

a. $\sum_{i=1}^4 x_i = 15 + 23 + 22 + 40 = 100$

b. $\sum_{i=1}^4 x_i^2 = 15^2 + 23^2 + 22^2 + 40^2 = 2838$

c. $\left(\sum_{i=1}^4 x_i\right)^2 = (15 + 23 + 22 + 40)^2 = 10000$

d. $\sum_{i=1}^4 x_i y_i = 15 \times 24 + 23 \times 53 + 22 \times 30 + 40 \times 31 = 3479$

e. $\left(\sum_{i=1}^4 x_i\right) \left(\sum_{i=1}^4 y_i\right) = 13800$

Estrutura de Repetição

Exemplo de
produtórios:

- Produto simples

$$\prod_{i=1}^n x_i = x_1 \times x_2 \times \dots \times x_n$$

- Produto de uma constante k

$$\prod_{i=1}^n k = k \times k \times \dots \times k = k^n$$

- Produto de uma constante por uma variável

$$\prod_{i=1}^n kx_i = kx_1 \times kx_2 \times \dots \times kx_n = k^n \prod_{i=1}^n x_i$$

- Produto de duas variáveis

$$\prod_{i=1}^n x_i y_i = x_1 y_1 \times x_2 y_2 \times \dots \times x_n y_n = \prod_{i=1}^n x_i \prod_{i=1}^n y_i$$

- Produto de uma variável índice

$$\prod_{i=1}^n i = 1 \times 2 \times 3 \times \dots \times n = n! \quad (\text{leia - se : } n \text{ fatorial})$$

Estrutura de Repetição

Exemplo de produtórios :

Considere amostras de tamanho $n = 3$ das variáveis X e Y :

$$X = \{1, 3, 4\}$$

$$Y = \{2, 5, 0\}$$

a. $\prod_{i=1}^3 x_i = 1 \times 3 \times 4 = 12$

b. $\prod_{i=1}^3 y_i = 2 \times 5 \times 0 = 0$

c. $\prod_{i=1}^3 2x_i = 2^3 \prod_{i=1}^3 x_i = 8 \times 12 = 96$

d. $\prod_{i=1}^3 x_i y_i = \prod_{i=1}^3 x_i \prod_{i=1}^3 y_i = 12 \times 0 = 0$

Estrutura de Repetição

Exemplo 3: Faça um programa que imprima $S=1+2+3+\dots+(n-2)+(n-1)+n$, para um n fornecido pelo usuário.

- Precisamos acumular as somas parciais a cada número lido. Utilizaremos para isso uma variável chamada *soma*, que deverá ser inicializada com o valor zero, e à qual se somará cada número lido.
- A inicialização do acumulador é com um valor base que neste caso será o valor zero (elemento neutro da adição). Se fosse uma multiplicação dos números a partir do 1, usaríamos como valor base do produto o elemento neutro da multiplicação, isto é, o 1.

Estrutura de Repetição

- Soma da variável índice $\sum_{i=1}^n i = 1 + 2 + 3 + \dots + n$

```
int i,n, soma= 0;
printf("Digite o número n : ");
scanf("%d", &n);
for (i=1; i<=n; i++) {
    soma = soma + i;
}
printf("Soma = %d\n", soma);
```

Valor inicial=
Neutro da soma

Condição de
repetição com
contador

Acumulador

Estrutura de Repetição

- Exemplo 4: Faça um programa que imprima $P=1 \times 2 \times 3 \times \dots \times (n-1) \times n$, para um n fornecido pelo usuário. Veja que se trata do produto da variável índice ou fatorial de n .

$$\prod_{i=1}^n i = 1 \times 2 \times 3 \times \dots \times n = n!$$

```
int i, n, prod = 1;
printf("Digite o número n : ");
scanf("%d", &n);
for (i=1; i<=n; i++)
    prod *= i; /*produto=produto*i*/
printf("Fatorial = %d\n", prod);
```

Estrutura de Repetição

```
int i,n, produto= 1;
printf("Digite o número n : ");
scanf("%d", &n);
for (i=1; i<=n; i++) {
    printf ("Produto Parcial na iteracao %d = %d x %d =
%d\n", i, produto, i, produto*i );
    produto = produto * i;
}
printf("Produto total = %d\n", produto);
}
```

Estrutura de Repetição

Exemplo 5: Imprima o fatorial de um número inteiro n com a fórmula $n! = n \times (n - 1) \times (n - 2) \times \dots \times 3 \times 2 \times 1$. Pela comutatividade da multiplicação, esta fórmula com a do exemplo 4 são equivalentes, mesmo que os valores estejam em ordem decrescente.

```
int i,n, prod = 1;
printf("Digite o número n : ");
scanf("%d", &n);
i=n;
for (i=n; i>0; i--)
    prod *= i; /*produto=produto*i*/
printf("Fatorial = %d\n", prod);
```

Estrutura de Repetição

Exemplo 6: Imprima a média das idades dos alunos da turma de Sistemas de Informação do 1º ano.

$$\bar{X} = \frac{x_1 + x_2 + \dots + x_n}{n} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

```
int i,n, idade;
float media;
printf("Digite o número n de alunos de SI : ");
scanf("%d", &n);
for (i=1; i<=n; i++){
    printf ("Informe a idade:");
    scanf ("%d",&idade);
    media += idade; /*media=media+idade*/
}
printf("Media = %2.1f\n", media/n);
```


Estrutura de Repetição

Exemplo 7: O quadrado de um número natural n é dado pela soma dos n primeiros números ímpares consecutivos. Por exemplo, $1^2=1$, $2^2=1+3$, $3^2=1+3+5$, $4^2=1+3+5+7$, etc. Dado um número n , calcule seu quadrado usando a soma de ímpares ao invés de produto.

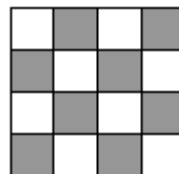
```
int i,n, quadrado=0;
printf("Digite o número n para calcular seu quadrado : ");
scanf("%d", &n);
for (i=1; i<=n; i++){
    quadrado+= (2*i-1); // acumulando os impares
}
printf("O quadrado de %d eh= %d\n", n, quadrado);
```

Estrutura de Repetição

Exemplo 8: Os códigos ASCII 219 e 177 correspondem, respectivamente, a um quadradinho escuro e claro.

Faça um programa que exiba um tabuleiro de xadrez cujo tamanho é indicado pelo usuário.

Para determinar a cor dos quadros do tabuleiro, considere que os quadros claros correspondem a posições cuja soma de suas coordenadas é par e aqueles de cor escura, a posições cuja soma é ímpar.

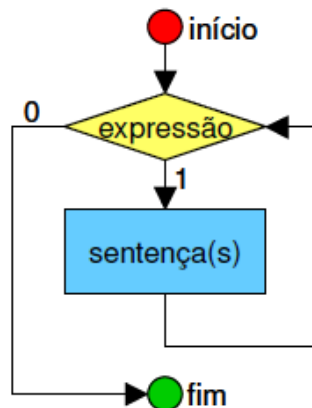


Estrutura de Repetição

```
int i, j, n;
printf("\n Qual o tamanho do tabuleiro? ");
scanf("%d", &n);
for(i=1; i<=n; i++) {
    printf("\n");
    for(j=1; j<=n; j++) {
        if( (i+j)%2 == 0 )
            printf("%c", 219); // quadradinho escuro
        else
            printf("%c", 177); // quadradinho claro
    }
}
```

Estrutura de Repetição

- No tipo de laço **while** (*enquanto*) uma condição é avaliada; se ela for falsa, continua a execução do resto do programa; se ela for verdadeira, um bloco de comandos é executado, e volta-se ao começo do processo (avaliando a condição novamente).
- Em outras palavras, o bloco de comandos é executado *enquanto a condição for satisfeita*.



```
while (expressão) {  
    sentença;  
    sentença;  
    ...  
}
```

```
while (expressão)  
    sentença;
```

Estrutura de Repetição

- Cada execução do bloco de comandos é chamada de **iteração** — não só para o while, mas também para os outros laços que veremos posteriormente.
- Temos duas observações importantes a fazer:
 1. Se a condição já for falsa quando o while for atingido, nenhuma iteração será executada e o bloco de comandos será ignorado. Ex:

```
while (a!=a)  
    a=a+1;
```

Nunca entra na repetição (loop).

2. Se a condição for sempre verdadeira, entra-se na repetição e nunca se sai (*loop infinito*). Ex:

```
while (a == a)  
    a=a+1;
```

Realize os exemplos de 1 até o 6 usando while

Estrutura de Repetição

Exemplo 7: Imprima o elemento máximo da sequência de números inteiros positivos digitada pelo usuário.

- Como você realizaria essa tarefa? Imagine alguém ditando para você tal sequência de números e você com o pincel e o quadro branco.
- Você anota o primeiro número e, caso ouça posteriormente um número maior que ele, anota-o logo abaixo; se ouvir outro número ainda maior, anota-o abaixo do anterior; e assim por diante.
- Não é necessário tomar nota de todos os números. No final, o último número anotado será o maior número da sequência.

Estrutura de Repetição

Exemplo 7: Imprima o elemento máximo da sequência de números positivos digitada pelo usuário.

- Um computador poderia fazer isso exatamente da mesma maneira. Em vez de ‘anotar’ os números, ele os guardaria em variáveis; além disso, ele não precisaria manter as ‘anotações’ anteriores; basta substituir o valor da variável.

Estrutura de Repetição

Exemplo 7: Imprima o elemento máximo de uma sequência de números positivos digitada pelo usuário.

```
int i=1, n, num, max; /* candidato a máximo */
printf("Digite o número n de elementos : ");
scanf("%d", &n);
max = 0;
while (i<=n){
    printf ("Informe o numero:");
    scanf ("%d",&num);
    if (num > max) /* para procurar o máximo */
        max = num;
    i++;
}
printf("Máximo = %d\n", max);
```


Estrutura de Repetição

Exemplo 8: Agora imagine que você não conhece a priori o número de inteiros positivos da sua sequência do exemplo 7. Então a condição de repetição não tem um limite pré-definido.

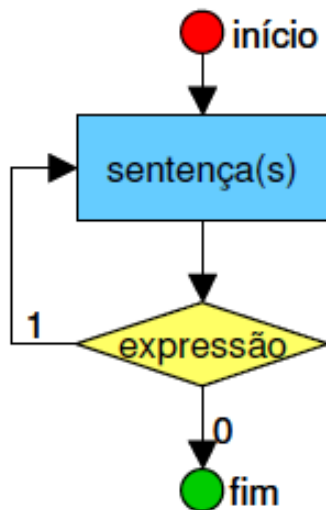
- Como se trata de um conjunto de números positivos, nós podemos estabelecer como condição de parada que o número informado seja negativo ou zero.

Estrutura de Repetição

```
int num, max; /* candidato a máximo */
printf("Informe o primeiro numero n da sequencia: ");
scanf("%d", &num);
max = 0;
while (num>0){
    if (num > max) /* para procurar o máximo */
        max = num;
    printf ("Informe o proximo numero:");
    scanf ("%d",&num);
}
printf("Máximo = %d\n", max);
```

Estrutura de Repetição

- O tipo de laço **do ... while** tem um comportamento muito semelhante ao **while**, com uma diferença crucial: a condição é verificada após executar o bloco de instruções correspondente.



```
do {  
    sentença;  
    sentença;  
    ...  
} while (expressão);
```

```
do sentença while (expressão);
```

Estrutura de Repetição

Exemplo 1: Imprimir os n primeiros números inteiros positivos.

```
int i, n;  
i=1;  
scanf("%d",&n);  
do{  
    printf("\n %d",i);  
    i++;  
}while(i<=n);
```

```
int i, n;  
i=1;  
scanf("%d",&n);  
do  
    printf("\n %d",i++);  
while(i<=n);
```

O que acontece se o usuário digitar 0 (n=0)?

O que acontece se usarmos o while?

Estrutura de Repetição

Exemplo 2: Faça um algoritmo que determine os quadrados de um conjunto de números inteiros positivos.

```
int num;  
scanf ("%d",&num);  
do{  
    printf("%d",num*num);  
    scanf ("%d",&num);  
}while (num>0);
```

O que acontece se o usuário digitar 0 (num<=0)?

O que acontece se usarmos o while?

Estrutura de Repetição

Veamos um programa com while com suas 4 partes fundamentais:

