



**UFU – Universidade Federal de Uberlândia**  
**Faculdade de Computação**

***Apostila de Introdução a Algoritmos***

**Prof. Luiz Gustavo Almeida Martins**

## Introdução a Algoritmos

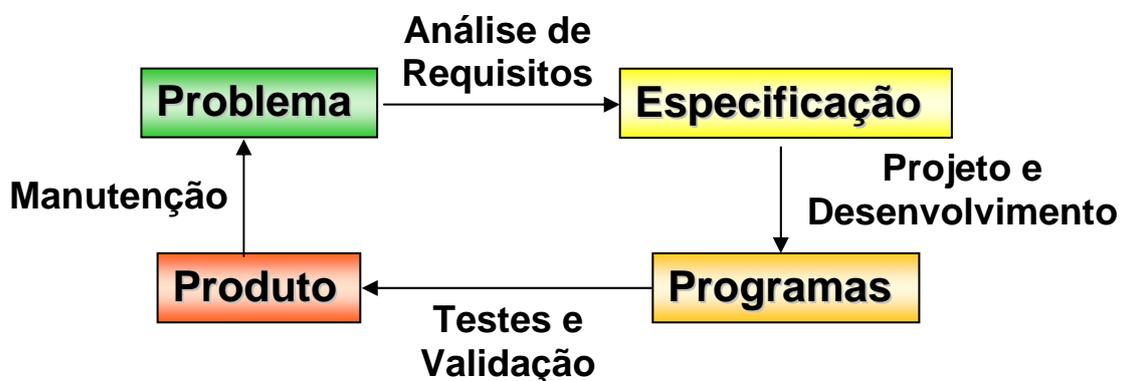
### 1. Resolução de Problemas pelo Computador



- O computador é uma **ferramenta** que permite a realização do processamento de dados.
- Passos para resolução de problemas:
  - Entendimento do Problema
  - Criação de uma seqüência de operações para solução do problema
  - Execução desta seqüência
  - Verificação da adequação da solução
- O computador desempenha **apenas uma parte** deste processo (3º passo).

### 2. Fases de Desenvolvimento de Sistemas

O processo de desenvolvimento de sistemas de programação é dividido em 4 fases:



#### 2.1. Análise e Especificação de Requisitos

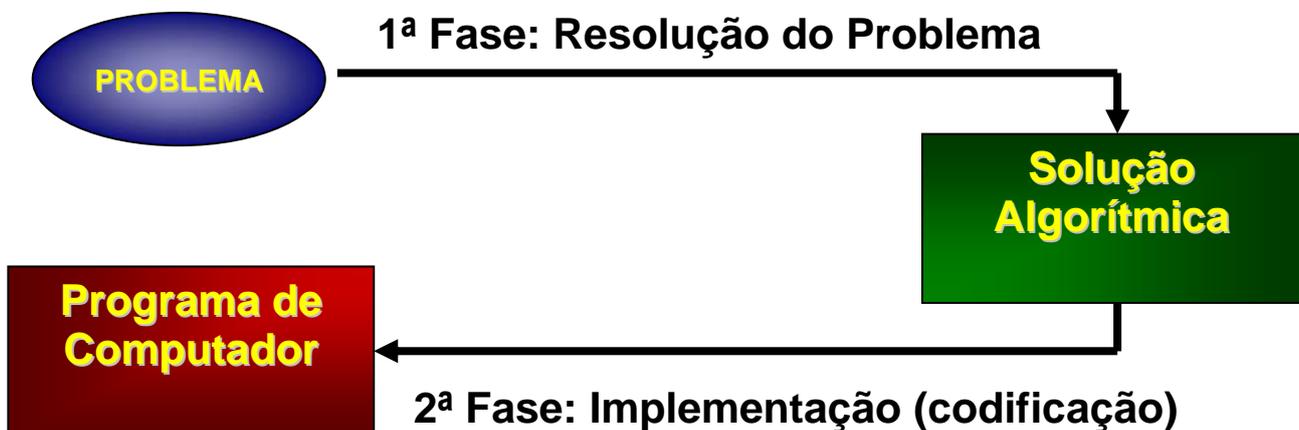
- Um sistema de programação deve satisfazer as necessidades de seus usuários, as quais são expressas na forma de **requisitos**.

**Requisito** = ação que deve ser executada pelo sistema. (*Ex: registrar as notas dos alunos, calcular a média final, etc.*)

- O levantamento destes requisitos e o seu refinamento (detalhamento) devem ser realizados junto com o usuário e registrado em um documento.
- O sucesso do sistema depende de 3 fatores:
  - Quão bem o sistema captou os requisitos expressos;
  - Quão bem os requisitos captaram as necessidades;
  - Quão bem as necessidades refletem a realidade.

## 2.2. Projeto e Desenvolvimento do Sistema

- A partir do documento de análise de requisitos, projeta-se o sistema de programação:



- Este processo é dividido em 3 etapas:
  - **Projeto Preliminar:** definição da estrutura modular do software, as interfaces e as estruturas de dados utilizadas;
  - **Projeto Detalhado:** descrição detalhada de cada módulo definido no projeto preliminar (*algoritmo*);
  - **Codificação:** migração das instruções do algoritmo para uma linguagem de programação previamente definida (*programas*).

## 2.3. Teste e Validação

- Tem por objetivo garantir que o sistema satisfaça os requisitos expressos.
- Consiste da realização de alguns tipos de testes com o intuito de encontrar erros. A inexistência de erros não representa a *adequação operacional* do sistema.
  - **Teste de módulo:** é feito para garantir que o módulo atenda às funcionalidades previstas e às especificações de interface;

- **Teste de integração:** é feito em uma agregação parcial de módulos e visa a detecção das inconsistências nas interfaces entre módulos;
- **Teste de sistema:** é efetuado durante a fase final de validação para assegurar que o sistema funcione de acordo com os requisitos;
- **Teste de instalação:** é realizado durante a instalação do sistema em seu ambiente real de operação, com o objetivo básico de verificar o seu funcionamento neste novo ambiente e corrigir possíveis falhas de instalação;
- **Teste de validação:** é feito junto ao usuário, o qual deve validar o perfeito funcionamento do sistema no seu ambiente real de operação, segundo os requisitos especificados e documentados na 1ª fase.

## 2.4. Manutenção

- Engloba qualquer alteração no sistema que se fizer necessária após a entrega do sistema.
- Tipos de Manutenção:
  - **Corretiva:** visa a correção de erros/falhas;
  - **Incremental:** visa a inclusão de novas funcionalidades e/ou a alteração dos requisitos originais.
- Um **sistema de boa qualidade** favorece as atividades de manutenção e, conseqüentemente, minimiza os custos despendidos nesta etapa.

**Sistema de Boa  
Qualidade**

- Funciona corretamente
- Possui uma boa documentação de todas as etapas de desenvolvimento

## 3. Algoritmo

- Algoritmo é uma seqüência finita e bem definida de passos que, quando executados, realizam uma tarefa específica ou resolvem um problema.

**Ex:** Receitas de culinária, manual de instruções, coreografia, etc.

### ■ Propriedades do algoritmo:

- Composto por ações simples e bem definidas (não pode haver ambigüidade, ou seja, cada instrução representa uma ação que deve ser **entendida e realizada**).
- Seqüência ordenada de ações
- Conjunto finito de passos

**Pergunta:** Como saber se já temos detalhes suficientes para o algoritmo ser entendido e realizado?

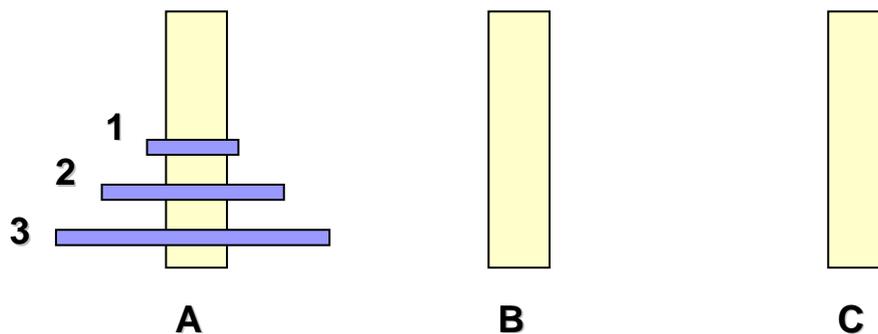
**R:** Depende da relação de instruções reconhecidas pelo **AGENTE EXECUTOR** do algoritmo.

**Ex:** receita de bolo  $\Rightarrow$  Ser Humano

algoritmo computacional  $\Rightarrow$  Computador

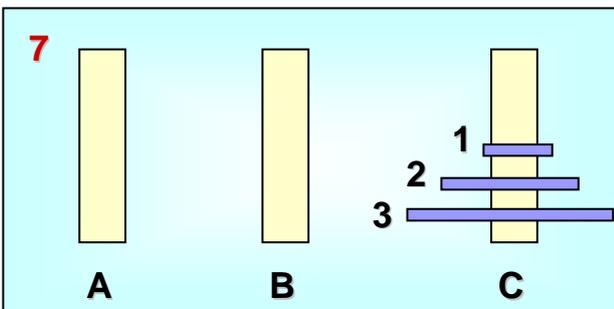
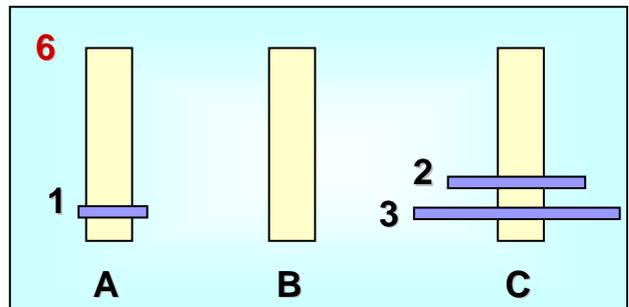
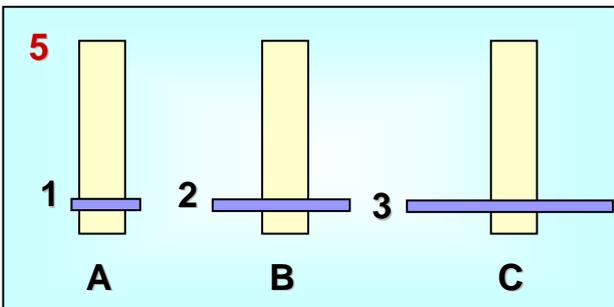
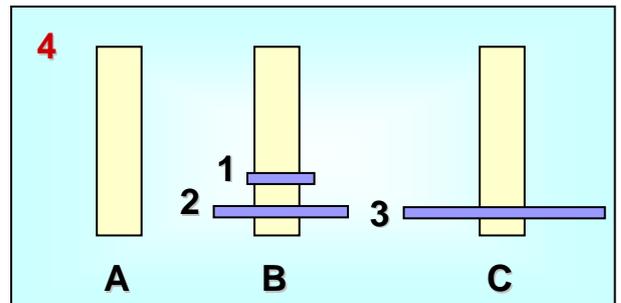
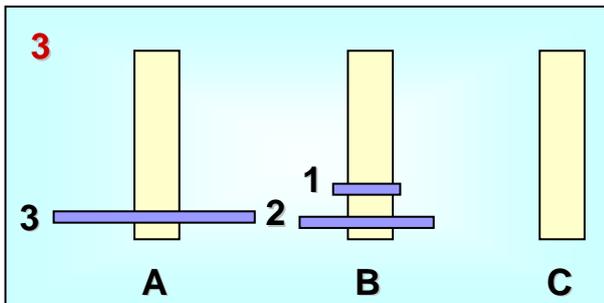
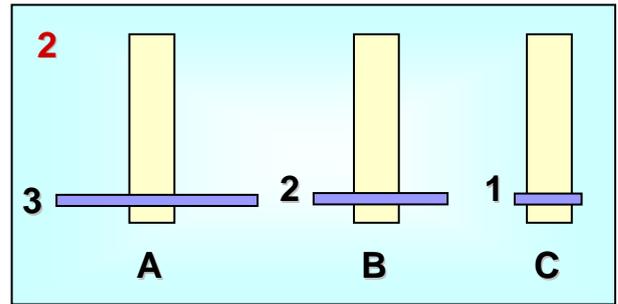
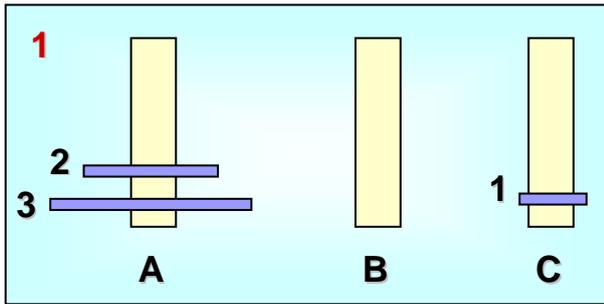
■ **Construindo um Algoritmo** (Problema das Torres de Hanói):

**Regra:** Mover os discos de uma haste para outra sem que o disco maior fique sobre o disco menor.



**Solução:**

1. Move o disco 1 para a haste C
2. Move o disco 2 para a haste B
3. Move o disco 1 para a haste B
4. Move o disco 3 para a haste C
5. Move o disco 1 para a haste A
6. Move o disco 2 para a haste C
7. Move o disco 1 para a haste C



### Exercícios de Lógica:

1. Temos 3 recipientes de tamanhos distintos (8, 5 e 3 litros), sendo que o recipiente de 8 litros está totalmente cheio. Considerando que os recipientes não sejam graduados, deseja-se colocar 4 litros em dois recipientes.
2. Numa noite, acontece uma queda de energia. Sabendo-se que tem uma vela na gaveta da cozinha, um lâmpião embaixo da cama, fusíveis de reserva no armário da sala e fósforos na estante da cozinha; descreva a seqüência de ações realizados para diagnosticar e resolver o problema. Neste exercício devemos considerar as seguintes possibilidades:

- Fusível queimado; e

- Problema na companhia elétrica.
3. Um comerciante está transportando um lobo, um coelho e 500 kg de cenouras. Durante a viagem, ele se depara com um rio e um pequeno barco, no qual só é possível transportar um elemento por vez. Descreva quais serão as ações tomadas pelo comerciante para atravessar o rio, de modo que ele nunca deixe o lobo e o coelho ou o coelho e as cenouras sozinhos em uma das margens.

## 4. Algoritmos Computacionais

- Diferem dos algoritmos gerais por serem **executados pelo computador**.
- Diferem dos programas por serem *desenvolvidos em linguagens **NÃO** reconhecidas pelo computador*.
- Auxiliam o usuário na concepção da solução de um problema, **independentemente da linguagem de programação** que será utilizada.
- **Limitações:**
  - Os algoritmos computacionais devem ser expressos nos termos do **conjunto de instruções** entendidas pelo computador.
- **Conceitos básicos** utilizados na construção e interpretação de algoritmos:
  - **Estrutura de Dados:** para manipulação das informações utilizadas no algoritmo.
  - **Estrutura de Controle:** para manipulação das ações.

### 4.1. Diretrizes para a Elaboração de Algoritmos

- **Identificação do Problema:** determinar o que se quer resolver ou qual objetivo a ser atingido;
- **Identificação das “entradas do sistema”:** quais informações estarão disponíveis (serão fornecidas);
- **Identificação das “saídas do sistema”:** quais informações deverão ser geradas/calculadas como resultado;
- **Definir os passos a serem realizados:** determinar a seqüências de ações que leve à solução do problema (transforme as entradas nas saídas):
  - Identificar as **regras e limitações do problema**;
  - Identificar as **limitações do computador**;
  - Determinar as **ações possíveis** de serem realizadas pelo computador.
- **Concepção do algoritmo:** registrar a seqüência de comandos, utilizando uma das formas de representação de algoritmos.

- **Teste da solução:** execução manual de cada passo do algoritmo, seguindo o fluxo estabelecido, para detectar possíveis erros.

**Exemplo:** Calcular a média final dos alunos, sendo que foram realizadas 4 provas de mesmo peso no período.

- Quais os dados de entrada? **P1, P2, P3 e P4**
- Quais os dados de saída? **Média**
- Quais os passos a serem realizados? **Obter notas, calcular média (somar notas e dividir o resultado por 4) e apresentar média.**

## 4.2. Formas de Representação de Algoritmos

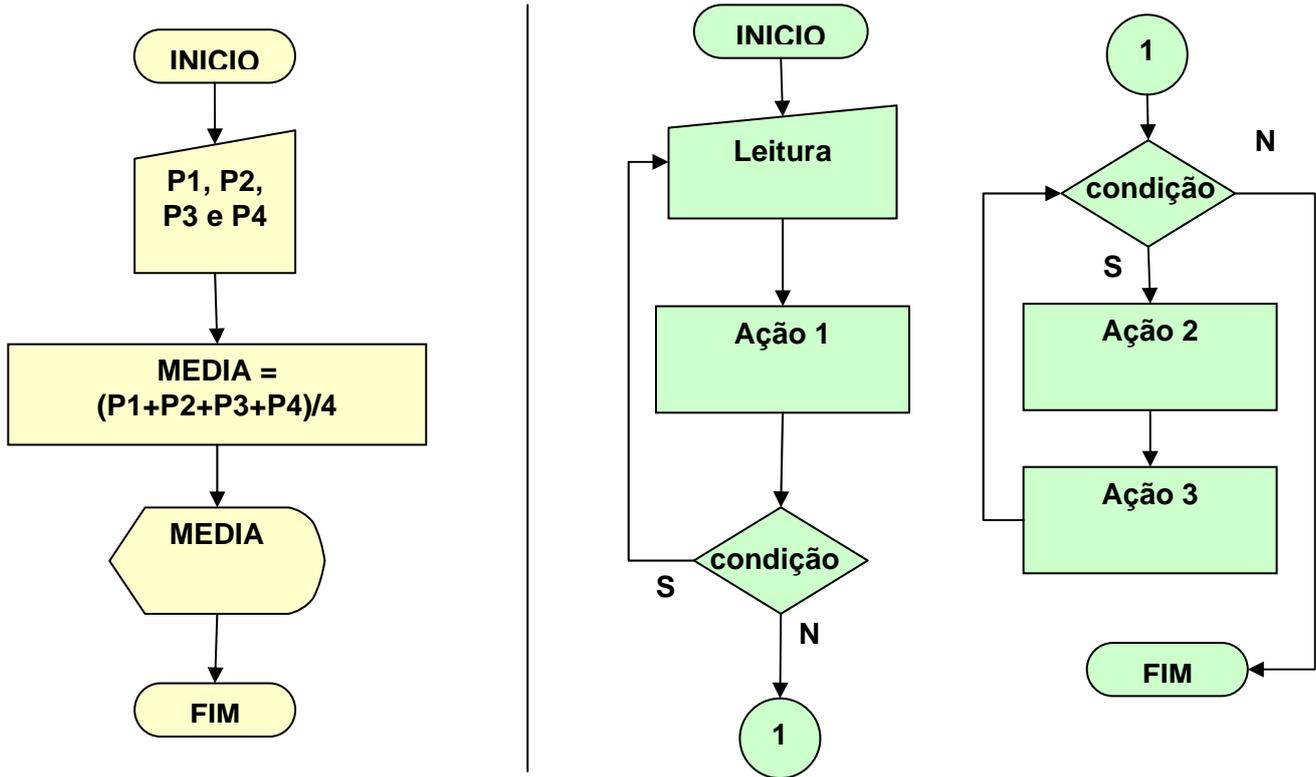
- A descrição de um algoritmo de **forma clara e fácil de ser seguida** ajuda no seu desenvolvimento, depuração (localização e correção de erros) e futura migração para uma linguagem de programação.
- Para facilitar este trabalho, são utilizadas ferramentas específicas de representação da lógica de programação (*seqüência de ações a serem realizadas*).

### I. Descrição Narrativa

- Especificação verbal dos passos em linguagem natural.
- Desvantagens:
  - A linguagem natural é imprecisa (possibilita ambigüidades).
  - Proporciona maior trabalho na codificação.
- Sugere-se sua utilização apenas para **comentar** algoritmos e/ou programas, esclarecendo ou realçando pontos específicos.

### II. Fluxograma

- Uso de ilustrações gráficas para representar as instruções.
- Apresenta a lógica de um algoritmo, enfatizando passos individuais (objetos gráficos) e o fluxo de execução (setas)
- Desvantagens:
  - Fluxogramas detalhados podem obscurecer a estrutura do programa.
  - Permite transferências arbitrárias de controle

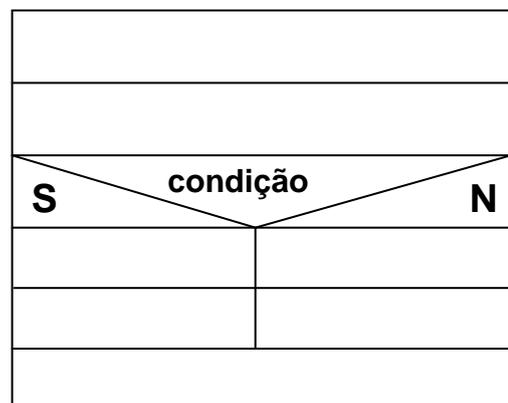


### III. Diagramas de Chapin ou Nassi\_Shneiderman (Cartas N-S)

- São ferramentas gráficas que representam a função principal de cada passo do algoritmo dentro de uma caixa.

Exemplos:

Leia P1, P2, P3 e P4
Média = $(P1+P2+P3+P4) / 4$
Escreva Média



### IV. Pseudolinguagem

- Linguagem especial para desenvolvimento de algoritmos, que **utiliza expressões pré-definidas** para representar ações e fluxos de controle.
- Funciona como uma linguagem simplificada de programação, logo, **facilita a codificação** futura.

- É uma descrição textual, estruturada e regida por regras; que descrevem os passos executados no algoritmo.
- Possui características similares às linguagens de programação:
  - Utiliza palavras-chaves (ex: escreva, se-então, etc.);
  - Identação (alinhamento dos blocos de comandos);
  - Possui um comando por linha;
  - Utiliza ";" como finalizador de comando;
  - Etc.

*Obs: será a forma de representação utilizada durante este curso.*

**Exemplo:**

```
algoritmo_Media_Final
|
| declare
|
|     inteiro: P1, P2, P3, P4;
|
|     real: media;
|
| inicio
|
|     leia(P1, P2, P3, P4);
|
|     media ← (P1+P2+P3+P4)/4;
|
|     escreva(media);
|
| fim
|
fim_algoritmo
```

## 5. Estrutura de Dados

- O computador só conhece os **valores que estão armazenados na sua memória**.
- Portanto, a maioria das instruções está, de certa forma, associada ao processo de **armazenamento ou transformação destes valores**.
- Na concepção de algoritmo, pode-se considerar:
  - Memória = conjunto de posições;
  - Cada posição recebe uma identificação (nome) e armazena um valor.

### Abstração do Conceito de Memória

<b>IDENTIFICADOR</b>	IDADE	NOME	X1
<b>VALOR</b>	18	"João"	2.5

- As posições de memória **sempre** armazenam um valor e seguem as seguintes premissas:

- Se armazenamos um novo valor em uma posição, o seu valor antigo será perdido;
- Se nenhum valor for atribuído a uma determinada posição, esta possui um **"lixo"** (as posições nunca estão vazias)

- **Identificador:**

- Nome de uma posição da memória;
- É definido pelo programador;
- Recomenda-se o uso de nomes significativos.

**Exemplo:** IDADE, NOME, VLR\_SALARIO

**Contra-exemplo:** X1, KCP, VAR\_1, VAR\_2

- Regras para definição de identificadores:
  - Deve começar com uma letra;
  - Pode conter letras, números e o caracter especial "\_".

**Exemplo:** NOME, VLR\_SALARIO, NOTA\_1

**Contra-exemplo:** 1ª NOTA, C&A, X-1

- **Constantes:** representam valores que não mudam no decorrer do algoritmo

**Exemplo:** "O nome é:", 24, PI, etc.

- **Variáveis:** representam dados cujos valores são modificados ao longo da execução do algoritmo

## 5.1. Tipos Primitivos de Dados

- **Numéricos:**

- Inteiro (ex: 1, -5, 100);
- Real (ex: 1.3, -3.5, 0.55).

### ■ Não-Numéricos:

- Booleano (lógico – ex: True ou False);
- Caracter (alfanumérico – ex: "A", "@", "1").

*Neste tipo, utilizamos " " como delimitadores de conteúdo.*

## 5.2. Tipos Estruturados de Dados

### ■ Estrutura de Dados Homogênea:

- **Vetores**: estrutura que suporta ***N posições*** de um mesmo tipo de dado, cada uma com seu respectivo valor.

Ex: *char[1..100]: string;*

- **Matrizes**: estrutura que suporta ***NxM posições*** de um mesmo tipo de dado, cada uma com seu respectivo valor.

Ex: *int[1..10,1..10]: matriz\_identidade;*

### ■ Estrutura de Dados Heterogênea :

- **Registros**: estrutura que suporta ***K variáveis***, cada qual com um tipo de dado próprio.

EX: *registro {*

*char[1..100]: nome;*

*int: idade;*

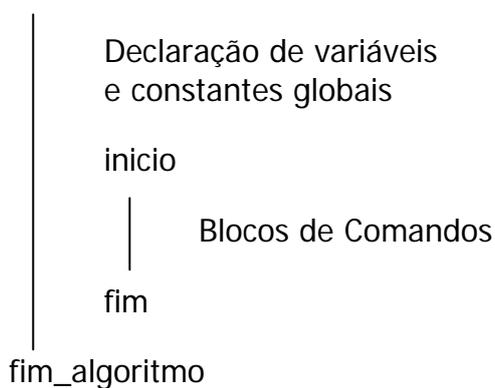
*real: salario*

*booleano: ativo} : cadastro;*

***Obs:*** *os tipos estruturados podem ser combinados de modo a formar estruturas complexas de dados.*

## 6. Estrutura Geral de um Algoritmo

algoritmo\_NomeAlgoritmo



- Declaração de variáveis e constantes locais
- Comentários
- Comandos de E/S
- Comandos de Atribuição
- Estruturas de seleção
- Estruturas de repetição
- Chamada de Funções ou Procedimentos

## 7. Comandos Básicos

### 7.1. Declaração de Variáveis:

- Define os locais na memória que serão rotulados com o identificador da variável que será utilizada para a manipulação de um determinado tipo de dado.
- Nenhuma variável pode ser usada sem antes ter sido declarada.

Sintaxe: **declare**

**<tipo\_do\_dado>: Lista\_Variaveis;**

*Tipo\_do\_dado = tipos primitivos (inteiro, real, caracter e lógico) ou tipos estruturados (vetores, matrizes e registros).*

*Lista\_Variaveis = conjunto de identificadores.*

### 7.2. Comentários:

- Na verdade, comentários não são comandos, mas são muito importantes para a documentação e entendimento dos algoritmos e programas de computador.
- São compostos por textos explicativos em linguagem natural delimitados entre */\** e *\*/*

**Exemplo:** */\** Este algoritmo calcula a média aritmética das notas do semestre *\*/*

*OBS: Algumas literaturas utilizam { }, mas não empregaremos estes símbolos para não confundir com os delimitadores do C.*

### 7.3. Comandos de Entrada e Saída:

- São utilizados para obter (entrada) ou fornecer (saída) informações ao usuário durante a execução do algoritmo.

Sintaxe: **leia**(identificador, identificador, ...);

**escreva**(termo, termo, ...); *para saída no monitor*

**imprima**(termo, termo, ...); *para saída na impressora*

*Indicador = nome da variável que receberá a informação*

*Termo = uma variável, uma constante ou uma expressão*

Exemplo: **leia**(P1, P2, P3, P4);

**escreva**("A média final é:", media);

**imprima**("A média final é:", (P1+P2+P3+P4)/4);

### 7.4. Comando de Atribuição:

- Similar ao sinal de igual das expressões matemáticas convencionais, este comando atribui à variável da esquerda o valor da expressão da direita.

Sintaxe: **variável ← expressão;**

*Variável = identificador da variável que receberá o valor.*

*Expressão = pode ser uma variável, uma constante, uma expressão/função matemática ou um expressão lógica.*

Exemplo: nome ← "fulano";

condicao ← **not**(A) **and** B;

cad.sal\_liq ← cad.sal\_bruto – cad.descontos;

valor\_absoluto ← **abs**(matriz\_identidade[2,4]);

#### ■ Tipos de Operadores:

- **Relacionais:** = (igual), <> (diferente), > (maior que), < (menor que), >= (maior ou igual) e <= (menor ou igual)
- **Lógicos:** **and**, **or**, **not**
- **Aritméticos:** + (soma), - (subtração), \* (multiplicação), / (divisão) e ^ (exponenciação).

**Obs:** o uso de operadores lógicos e relacionais resultam em **valores lógicos/booleanos (true ou false)**.

### ■ Tipos de Funções:

- ***abs(X)***: obtém o valor absoluto de X;
- ***sqrt(X)***: calcula a raiz quadrada de X;
- ***log(X)***: calcula o logaritmo de X;
- ***mod(X,Y)***: obtém o resto da divisão de X por Y;
- ***trunca(X)***: obtém a parte inteira de X;
- ***round(X)***: arredonda o valor de X;
- ***sen(X)***: calcula o valor do seno de X;
- ***cos(X)***: calcula o valor do cosseno de X;
- ***tan(X)***: calcula o valor da tangente de X.

### ***Precedência de Operadores e Funções***

<b><i>Operadores</i></b>	<b><i>Associatividade</i></b>
Parênteses e Funções	Direita ⇒ Esquerda
Exponenciação e Radiciação	Esquerda ⇒ Direita
Multiplicação e Divisão	Esquerda ⇒ Direita
Soma e Subtração	Esquerda ⇒ Direita
Operadores Relacionais	Esquerda ⇒ Direita
Operadores Lógicos	Esquerda ⇒ Direita

### **Exercícios de Fixação**

1. Faça 2 exemplos para cada um dos conceitos a seguir: entrada de dados; saída de dados; declaração de variáveis (tipos primitivos); declaração de variáveis (tipos compostos); e comandos de atribuição de expressões aritméticas e funções.
2. Utilizando tipos primitivos, crie declarações de variáveis que armazenem as seguintes informações: o nome de um objeto geométrico, a quantidade de lados, a área, o perímetro e se o objeto é regular ou não.
3. Refaça o exercício anterior utilizando dados estruturados, com o objetivo de armazenar os dados de até 10 objetos.

4. Escreva um algoritmo que leia 2 números inteiros e retorne no monitor os resultados da soma, subtração, multiplicação, divisão, divisão inteira e resto da divisão destes números.

## 8. Estruturas de Controle

### 8.1. Estrutura Seqüencial:

- Conjunto de comandos que são executados numa seqüência linear, de cima para baixo, na mesma ordem que aparecem.

Sintaxe: **comando1;**

**comando2;**

**comandoN;**

### 8.2. Estrutura de Seleção:

- Permite a **escolha de um grupo de ações** para serem executadas de acordo com a aceitação ou não de certas condições.

- As condições que são testadas são do **tipo lógico** (só podem assumir 2 valores - **Verdadeiro** ou **Falso**).

- **Comando SE:**

- Executa um bloco de comandos específico se a condição testada for verdadeira e um outro bloco de comandos quando a condição for falsa.

Sintaxe: **se** <condição> **então**

bloco de comandos (condição Verdadeira);

**senão**

bloco de comandos (condição Falsa);

**fim-se**

***OBS: a cláusula SENÃO é opcional.***

- **Exemplos:**

**Se** numero < 0 **então**

numero ← abs(numero);

**fim-se**

**Comando SE SEM  
a cláusula SENÃO**

```

se cadastro[1].sexo = "F" então
|
|   escreva("Sra. ", cadastro[1].nome);
|
senão
|
|   escreva("Sr. ", cadastro[1].nome);
|
fim-se

```

**Comando SE COM  
a cláusula SENÃO**

### ■ Ninhos de SE:

- Dentro de um comando de seleção podemos colocar qualquer tipo de comando, inclusive outros comandos de seleção.
- **Exemplo:**

```

se <condição1> então
|
|   se <condição2> então
|   |
|   |   bloco de comandos (condição2 Verdadeira);
|   |
|   |   fim-se
|   |
|   |   senão
|   |   |
|   |   |   se <condição3> então
|   |   |   |
|   |   |   |   bloco de comandos (condição3 verdadeira);
|   |   |   |
|   |   |   |   senão
|   |   |   |   |
|   |   |   |   |   bloco de comandos (condição3 falsa);
|   |   |   |   |
|   |   |   |   |   fim-se
|   |   |   |
|   |   |   |   fim-se
|   |   |
|   |   |   fim-se
|   |
|   |   fim-se
|
|   fim-se

```

### ■ Comando CASO:

- Testa várias condições para uma mesma variável e executa o bloco de comandos relacionado à condição verdadeira.
- Substitui os ninhos de comando SE, quando estes são feitos com base em uma **mesma expressão e testarem somente igualdades**.

Sintaxe: **caso** <identificador\_variável>

```

|
|   <op1>:   bloco de comandos;
|
|   <op1>:   bloco de comandos;
|
|   <op1>:   bloco de comandos;

```

```

    |
    | <op1>:      bloco de comandos;
    |
    | outro:     bloco de comandos;
    |
fim-caso

```

***OBS: A cláusula OUTRO do comando é opcional.***

➤ **Exemplo:**

```

caso estado_civil
    |
    | "S": escreva("Solteiro");
    |
    | "C": escreva("Casado");
    |
    | "D": escreva("Divorciado");
    |
    | "V": escreva("Viúvo");
    |
    | outro: escreva("Desconhecido");
    |
fim-caso

```

■ **Exercícios de Fixação:**

1. Faça um algoritmo para montar um menu na tela com 5 opções (1 - Cadastro, 2 - Edição, 3 - Consulta, 4 - Exclusão e 5 - Sair), leia a opção escolhida e chame a função correspondente.

*Obs: neste exercício, a chamada de uma função equivale a digitar o seu nome.*

1. Elabore um algoritmo que dado um número inteiro qualquer, responda se ele é positivo, negativo ou nulo (igual a zero).
2. Modifique o algoritmo anterior, de modo que ele responda se o número é par ou ímpar.
3. Escreva um algoritmo que leia o nome e a inicial do estado civil (C, S, V, D ou O) de N pessoas, até que seja digitado "FIM" no nome. No final, este algoritmo deve retornar a lista das pessoas cadastradas e seus respectivos estados civis (**C**asado, **S**olteiro, **V**iúvo, **D**ivorciado ou **O**utro).

### 8.3. Estrutura de Repetição:

- Permite a repetição de um grupo de ações. Existem 2 tipos de estrutura de repetição:

- **Condicional:** a repetição ocorre enquanto a condição lógica testada for verdadeira (comandos **ENQUANTO** e **REPITA**);

- **Incondicional:** tem um número pré-determinado de repetições (comando **PARA**).

#### ■ Comando **ENQUANTO**:

- A condição é testada no **início da repetição**.
- Enquanto a condição for **Verdadeira**, o bloco de comandos é executado.
  - \* O bloco de comandos pode ser executado **0 ou + vezes**.
- Pára a execução quando a condição se tornar **Falsa**.

Sintaxe: **enquanto** <condição> **faça**

bloco de comandos;

**fim-enquanto**

- **Exemplo:**

numero ← 1;

**enquanto** numero <> 0 **faça**

leia(numero);

escreva("o quadrado de ", numero, " é: ");

escreva(numero^2);

**fim-enquanto**

escreva("FIM DO PROGRAMA");

#### ■ Comando **REPITA**:

- A condição é testada no **final da repetição**.
- Enquanto a condição for **Falsa**, o bloco de comandos é executado.
  - \* O bloco de comandos é executado pelo menos **1 vezes**.
- Pára a execução quando a condição se tornar **Verdadeira** (condição de parada).

Sintaxe: **repita**

bloco de comandos;

**ate** <condição>

➤ **Exemplo:**

```

repita
    |
    |   leia(numero);
    |   escreva("o quadrado de ", numero, " é: ");
    |   escreva(numero^2);
    |
ate numero = 0
escreva("FIM DO PROGRAMA");
  
```

■ **Comando PARA:**

- Repete o bloco de comandos enquanto a variável de controle for **menor ou igual** ao valor final (vlr\_fim).
- A variável de controle recebe um valor inicial (vlr\_ini) e é **incrementada automaticamente** pelo parâmetro de incremento padrão (acréscimo de 1), quando a cláusula **PASSO** é omitida, ou pelo valor definido pelo usuário através desta cláusula.
- A variável de controle **NÃO** pode ser modificada no bloco de comandos.

Sintaxe: **para** <var\_controle> = vlr\_ini **ate** vlr\_fim **passo** <inc> **faça**

```

    |
    |   bloco de comandos;
fim-para
  
```

➤ **Exemplo:**

```

para cont = 1 ate 9 passo 2 faça
    |
    |   vetor[cont] ← cont;
    |   vetor[cont+1] ← cont;
fim-para

/* escreve o vetor na ordem inversa */
para cont = 10 ate 1 passo -1 faça
    |
    |   escreva(vetor[cont], " , ");
fim-para
  
```

### ■ Exercícios de Fixação:

1. Elabore um algoritmo para determinar o menor número inteiro fornecido pelo usuário. Considere que o número zero indica o fim da entrada de dados.
2. Construa um algoritmo que calcule e imprima a somatória de N números (sendo  $N > 0$ ). Considere como dados de entrada a quantidade de números a serem lidos e os valores dos respectivos números.
3. Faça um algoritmo que, sem utilizar o operador de exponenciação, realize a operação  $XY$ , para qualquer X e Y fornecido pelo usuário.
4. Reescreva o algoritmo acima, utilizando as demais estruturas de repetição.

## 9. Outras Informações

### 9.1. Importância das Variáveis

- As variáveis representam as informações manipuladas pelo algoritmo:

TIPO	EXEMPLO
Dados fornecidos pelo usuário	leia( <b>nome</b> , <b>idade</b> );
Resultados de expressões	<b>area</b> ← base * altura;
Acumuladores/Contadores	<b>cont</b> ← <b>cont</b> + 1; /* Conta */ <b>soma</b> ← <b>soma</b> + num; /*Acumula*/
Finalizadores de repetições	ate <b>resp</b> = "N"
Sinalizadores/Flags	<b>atualizado</b> ← "N"; /* Não Lógico */ <b>atualizado</b> ← False; /* Lógico */

### 9.2. Dicas na Confecção de Algoritmos

- Para construir um algoritmo mais claro e legível, deve-se utilizar:
  - **Comentários de cabeçalho** (descreve sucintamente o algoritmo) e **de linha** (descreve a ação realizada por uma determinada linha de comando);
  - **Identificadores representativos**;
  - **Identação** das estruturas lógicas do algoritmo;
  - **Linhas em branco entre estruturas** lógicas complexas (ex: declaração de variáveis, ninhos de SE, estruturas de controle, etc.)

### 9.3. Teste de Mesa

- Consiste do acompanhamento manual (linha a linha) da execução do algoritmo, visando:
  - Avaliar se os resultados obtidos corresponde àqueles esperados/desejados.
  - Detectar, se existentes, os erros de comandos e/ou fluxo de execução.
- Durante os testes, deve-se definir o valores de entrada, visando avaliar as seguintes situações:
  - Casos extremos (*valores limítrofes da validade*);
  - Exceções do problema (*valores inválidos*).

#### ■ Exemplo:

```
algoritmo_Obtem_Conceito_Aluno
|
| declare
|     int: P1, P2, P3, P4;
|     real: media;
|
| inicio
|     |
|     | leia(P1,P2,P3,P4);
|     |
|     | media ← (P1+P2+P3+P4) / 4;
|     |
|     | escreva(media);
|     |
|     | se media < 6 entao
|     | |
|     | |     escreva("REPROVADO");
|     | |
|     | | senao
|     | | |
|     | | |     escreva("APROVADO");
|     | |
|     | fim-se
|
| fim
fim-algoritmo
```

Valores das Entradas:  $P1 = 5$ ,  $P2 = 6$ ,  $P3 = 8$  e  $P4 = 4$

Teste1	P1	P2	P3	P4	media	media < 6
<i>Declare</i>	-	-	-	-	-	-
<i>int: P1,P2,P3,P4;</i>	*	*	*	*	-	-
<i>real: media;</i>	*	*	*	*	*	-
<i>Inicio</i>	*	*	*	*	*	-
<i>leia(P1,P2,P3,P4);</i>	5	6	8	4	*	-
<i>media ← (P1+P2+P3+P4) / 4;</i>	5	6	8	4	5,75	-
<i>escreva(media);</i>	5	6	8	4	5,75	-
<i>se media &lt; 6 entao</i>	5	6	8	4	5,75	true
<i>Demais comandos</i>	5	6	8	4	5,75	true

\* Representa um valor não conhecido (lixo)

Valores das Entradas:  $P1 = -5$ ,  $P2 = 11$ ,  $P3 = 12$  e  $P4 = 15$

Teste2	P1	P2	P3	P4	media	media < 6
<i>Declare</i>	-	-	-	-	-	-
<i>int: P1,P2,P3,P4;</i>	*	*	*	*	-	-
<i>real: media;</i>	*	*	*	*	*	-
<i>Inicio</i>	*	*	*	*	*	-
<i>leia(P1,P2,P3,P4);</i>	-5	11	12	15	*	-
<i>media ← (P1+P2+P3+P4) / 4;</i>	-5	11	12	15	8,25	-
<i>escreva(media);</i>	-5	11	12	15	8,25	-
<i>se media &lt; 6 entao</i>	-5	11	12	15	8,25	False
<i>Demais comandos</i>	-5	11	12	15	8,25	false

- Este teste identifica duas falhas no algoritmo: *aceitar valor negativo e valores maiores que 10.*

### ■ Exercícios de Fixação:

1. Faça o teste de mesa no algoritmo do exercício 4 do slide 50 e verifique se é necessária a inclusão de alguma consistência de dados.
2. Teste os algoritmos abaixo:

#### algoritmo\_Exec2.a

```

declare
    real: A, B;
    int: C, X;
inicio
    A ← 6.0;
    B ← A/2;
    C ← 11;
    X ← trunca(C / 4);
    C ← mod(C, 2);
    B ← 5.4;
    C ← C+1;
    A ← B+2;
fim
fim-algoritmo

```

#### algoritmo\_Exec2.b

```

declare
    int: c, num, exp, res;
inicio
    leia(num, exp);
    res ← 1;
    para c=1 ate exp faça
        res ← res * num;
    fim-para
    escreva(res);
fim
fim-algoritmo

```

#### algoritmo\_Exec2.c

```

declare
    int: C, X, R;
inicio
    leia(C, X);
    se C > X entao
        escreva(0);
    senao
        repita
            R ← R + C;
            C ← C+1;
        ate C > X
        escreva(R);
    fim-se
fim
fim-algoritmo

```

## 10. Programação Estruturada (Modularização)

- A característica fundamental da programação estruturada é **modular a resolução do problema** através da sua divisão em **subproblemas menores e mais simples**.
  - Neste processo, cada subproblema pode ser **analisado de forma individual e independente** dos demais.
- Tal modularização tem por objetivo:
  - Facilitar o **trabalho com problemas complexos**;
  - Permitir a **reutilização de módulos**
- **Refinamentos Sucessivos (top-down)**: Essa técnica consiste da divisão do problema inicial em subproblemas, e estes em partes ainda menores, sucessivamente, até que **cada parte seja descrita através de um algoritmo claro e bem-definido**.
  - Um algoritmo que resolve um determinado subproblema é denominado **subalgoritmo**.

### 10.1. Subalgoritmos (Módulos)

- Por convenção, um subalgoritmo deve ser **declarado acima dos módulos que o chamam**.
- Todo subalgoritmo tem por objetivo a resolução de um determinado subproblema. Portanto, mantém **as mesmas características de um algoritmo comum**, ou seja, pode ter dados de entrada; dados de Saída; e conter **qualquer tipo de comando** aceito por um algoritmo.
- Por serem tratados de forma independente dos demais módulos, cada subalgoritmo só pode manipular variáveis/constantes:
  - **Globais**: declaradas no início do algoritmo principal (*passagem de valor por referência*); ou
  - **Locais**: declaradas no próprio subalgoritmo (*passagem de valor por argumento*).
- Subalgoritmos podem ser do tipo **Procedimento** (não retorna valor de forma explícita) ou **Função** (retorna valor de forma explícita).

#### 10.1.1. Troca de Informação

- Existem duas formas de interagir com subalgoritmos:
  - **Explícita**: quando a troca é feita **através de argumentos**. Existem 2 modos de passar argumentos para um subalgoritmo:

- ★ **Por valor:** o argumento formal será uma *variável independente*, ou seja, ocupará um espaço na memória durante a execução do módulo. Qualquer alteração no **argumento formal**, não afeta o **argumento atual**.
- ★ **Por referência:** o **argumento formal** não ocupará espaço de memória, pois utilizará o espaço já alocado pelo **argumento atual**. Qualquer alteração realizada no subalgoritmo **afetará o argumento atual**.
- **Implícita:** quando a troca é feita **pela utilização de variáveis globais**.
  - ★ Esta forma funciona de modo similar à passagem de argumentos por referência, pois **não necessita de nova alocação de memória** e qualquer alteração realizada durante a execução do módulo **afeta o conteúdo da variável para os demais módulos**.

### 10.1.2. Argumentos

- Na escrita de um subalgoritmo, os dados necessários para a resolução do subproblema podem ser informados na declaração do módulo. Esses argumentos são chamados de argumentos formais.

Ex: funcao expoente(**BASE**:real, **FATOR**:int)

- Os argumentos usados na chamada do módulo são denominados argumentos atuais.

Ex: resultado ← expoente(**NRO**, **EXP**);

- Tanto a **quantidade**, quanto o **tipo de dado** dos argumentos atuais **devem ser os mesmos** dos respectivos argumentos formais.

### 10.1.3. Subalgoritmo Procedimento

- Interface com outros módulos:
  - **Entrada:** pode ser explícita ou implícita;
  - **Saída:** somente implícita.

Sintaxe:

**procedimento** <nome\_proc>(arg1:tipo, arg2:tipo, ... , argN:tipo)

| <declaração de variáveis/constantes locais>

| **inicio**

| | <bloco de comandos>

| **fim**

**fim-procedimento**

**inicio**

| <nome\_proc>(var1, var2, ... , varN);

**fim**

#### 10.1.4. Subalgoritmo Função

■ Interface com outros módulos:

- *Entrada: pode ser explícita ou implícita;*
- *Saída: sempre explícita (associado ao nome da função), podendo também ter saídas implícitas (não é usual).*

Sintaxe:

**funcao** <nome\_func>(arg1:tipo, arg2:tipo, ... , argN:tipo): tipo\_funcao

| <declaração de variáveis/constantes locais>

| **inicio**

| | <bloco de comandos>

| **fim**

**fim-funcao**

**inicio**

| var ← <nome\_func>(var1, var2, ... , varN);

**fim**

## 10.1.5. Considerações Finais

### ■ Exemplo de Utilização de Subalgoritmos

```

algoritmo_exemplo
  Declare
    int: num1, num2;
  procedimento ler_dados() /* Lê a base e o fator da exponenciação */
    inicio
      repita
        leia(num1, num2);
      ate (num1 > 0) and (num2 >= 0)
    fim
  fim-procedimento
  funcao exp(base:int, fator:int): int /* Faz base ^ fator */
    declare
      int: cont, resultado;
    inicio
      resultado ← 1;
      para cont=1 ate fator faca
        | resultado ← resultado * base;
      fim-para
      exp ← resultado;
    fim
  fim-funcao
  inicio
    ler_dados() /* chamada do procedimento */;
    escreva(exp(num1, num2)); /* chamada da função */
  fim
fim-algoritmo

```

### ■ Exercícios de Fixação:

1. Utilizando os conceitos de procedimentos e funções, construa um algoritmo que determine, para uma série de valores inteiros, quantos são maiores que a média do conjunto.
2. Utilizando os conceitos de procedimentos e funções, desenvolva um algoritmo que calcule, a partir de 2 números inteiros  $P$  e  $M$ , a combinação de  $M$  elementos tomados  $P$  a  $P$ , conforme a expressão:

$$C_M^P = \frac{M!}{P!(M - P)!}$$

## 11. Referências Bibliográficas

- Boratti, I. C. “Introdução à Programação – Algoritmos”, 2ª edição, editora Visual Books;
- Farrer, C. G. B., Faria, E. C. “Algoritmos Estruturados”, 3ª edição, editora LTC;
- Internet.