

3ª Aula - Ciclos. Leitura de Dados. Funções de Intervalo (I).

Programação Mestrado em Engenharia Física Tecnológica

Samuel M. Eleutério
sme@tecnico.ulisboa.pt

Departamento de Física
Instituto Superior Técnico
Universidade de Lisboa

Converter polegadas em centímetros (II)

- Se quiséssemos agora **mostrar no ecran** uma tabela com as conversões de **1 a 10**, fazia pouco sentido repetir o programa anterior 10 vezes mas... ainda se fazia.

Converter polegadas em centímetros (II)

- Se quiséssemos agora **mostrar no ecrã** uma tabela com as conversões de **1 a 10**, fazia pouco sentido repetir o programa anterior 10 vezes mas... ainda se fazia.

E como seria se o quiséssemos fazer 100000 vezes? ...

Converter polegadas em centímetros (II)

- Se quiséssemos agora **mostrar no ecrã** uma tabela com as conversões de **1 a 10**, fazia pouco sentido repetir o programa anterior 10 vezes mas... ainda se fazia.
E como seria se o quiséssemos fazer 100000 vezes? ...
- Esta tarefa corresponde a um **ciclo** constituído por

Converter polegadas em centímetros (II)

- Se quiséssemos agora **mostrar no ecrã** uma tabela com as conversões de **1 a 10**, fazia pouco sentido repetir o programa anterior 10 vezes mas... ainda se fazia.

E como seria se o quiséssemos fazer 100000 vezes? ...

- Esta tarefa corresponde a um **ciclo** constituído por

Início ...

Converter polegadas em centímetros (II)

- Se quiséssemos agora **mostrar no ecran** uma tabela com as conversões de **1 a 10**, fazia pouco sentido repetir o programa anterior 10 vezes mas... ainda se fazia.

E como seria se o quiséssemos fazer 100000 vezes? ...

- Esta tarefa corresponde a um **ciclo** constituído por

Início ... **Corpo** ...

Converter polegadas em centímetros (II)

- Se quiséssemos agora **mostrar no ecran** uma tabela com as conversões de **1 a 10**, fazia pouco sentido repetir o programa anterior 10 vezes mas... ainda se fazia.

E como seria se o quiséssemos fazer 100000 vezes? ...

- Esta tarefa corresponde a um **ciclo** constituído por

Início

...

Corpo

...

Fim

Converter polegadas em centímetros (II)

- Se quiséssemos agora **mostrar no ecrã** uma tabela com as conversões de **1 a 10**, fazia pouco sentido repetir o programa anterior 10 vezes mas... ainda se fazia.

E como seria se o quiséssemos fazer 100000 vezes? ...

- Esta tarefa corresponde a um **ciclo** constituído por

Início ... **Corpo** ... **Fim**

- Primeiro temos de saber como fazer (**definir**) um **ciclo**.

Converter polegadas em centímetros (II)

- Se quiséssemos agora **mostrar no ecrã** uma tabela com as conversões de **1 a 10**, fazia pouco sentido repetir o programa anterior 10 vezes mas... ainda se fazia.

E como seria se o quiséssemos fazer 100000 vezes? ...

- Esta tarefa corresponde a um **ciclo** constituído por

Início ... **Corpo** ... **Fim**

- Primeiro temos de saber como fazer (**definir**) um **ciclo**.
- Depois temos de **caracterizar** cada uma das suas partes.

Converter polegadas em centímetros (II)

- Se quiséssemos agora **mostrar no ecrã** uma tabela com as conversões de **1 a 10**, fazia pouco sentido repetir o programa anterior 10 vezes mas... ainda se fazia.

E como seria se o quiséssemos fazer 100000 vezes? ...

- Esta tarefa corresponde a um **ciclo** constituído por

Início ... **Corpo** ... **Fim**

- Primeiro temos de saber como fazer (**definir**) um **ciclo**.
- Depois temos de **caracterizar** cada uma das suas partes.
- Iremos aqui usar o ciclo **while** (há outros):

Converter polegadas em centímetros (II)

- Se quiséssemos agora **mostrar no ecrã** uma tabela com as conversões de **1 a 10**, fazia pouco sentido repetir o programa anterior 10 vezes mas... ainda se fazia.

E como seria se o quiséssemos fazer 100000 vezes? ...

- Esta tarefa corresponde a um **ciclo** constituído por

Início ... **Corpo** ... **Fim**

- Primeiro temos de saber como fazer (**definir**) um **ciclo**.
- Depois temos de **caracterizar** cada uma das suas partes.
- Iremos aqui usar o ciclo **while** (há outros):

```
while (condição) { ... corpo ... }
```

Converter polegadas em centímetros (II)

- Se quiséssemos agora **mostrar no ecran** uma tabela com as conversões de **1 a 10**, fazia pouco sentido repetir o programa anterior 10 vezes mas... ainda se fazia.

E como seria se o quiséssemos fazer 100000 vezes? ...

- Esta tarefa corresponde a um **ciclo** constituído por

Início ... **Corpo** ... **Fim**

- Primeiro temos de saber como fazer (**definir**) um **ciclo**.
- Depois temos de **caracterizar** cada uma das suas partes.
- Iremos aqui usar o ciclo **while** (há outros):
while (**condição**) { ... **corpo** ... }
- Enquanto a '**condição**' for satisfeita, o ciclo ir-se-á repetir. Assim, alguma '**coisa**' se deverá alterar quando da execução do **corpo**.

Converter polegadas em centímetros (II)

- Se quiséssemos agora **mostrar no ecran** uma tabela com as conversões de **1 a 10**, fazia pouco sentido repetir o programa anterior 10 vezes mas... ainda se fazia.

E como seria se o quiséssemos fazer 100000 vezes? ...

- Esta tarefa corresponde a um **ciclo** constituído por

Início ... **Corpo** ... **Fim**

- Primeiro temos de saber como fazer (**definir**) um **ciclo**.
- Depois temos de **caracterizar** cada uma das suas partes.
- Iremos aqui usar o ciclo **while** (há outros):

while (**condição**) { ... **corpo** ... }

- Enquanto a '**condição**' for satisfeita, o ciclo ir-se-á repetir. Assim, alguma '**coisa**' se deverá alterar quando da execução do **corpo**. No nosso caso, as **polegadas irão aumentando**.

Converter polegadas em centímetros (II)

- Se quisessemos agora **mostrar no ecran** uma tabela com as conversões de **1 a 10**, fazia pouco sentido repetir o programa anterior 10 vezes mas... ainda se fazia.

E como seria se o quisessemos fazer 100000 vezes? ...

- Esta tarefa corresponde a um **ciclo** constituído por

Início ... **Corpo** ... **Fim**

- Primeiro temos de saber como fazer (**definir**) um **ciclo**.
- Depois temos de **caracterizar** cada uma das suas partes.
- Iremos aqui usar o ciclo **while** (há outros):

while (**condição**) { ... **corpo** ... }

- Enquanto a '**condição**' for satisfeita, o ciclo ir-se-á repetir. Assim, alguma '**coisa**' se deverá alterar quando da execução do **corpo**. No nosso caso, as **polegadas irão aumentando**.
- Quanto à condição de execução, ela **deixará de ser verdadeira** quando tivermos **mais de 10 polegadas**.

Converter polegadas em centímetros (III)

- Vamos então alterar o nosso programa para mostrar no ecran as conversões de polegadas em centímetros de **1 a 10**, **avançando** de **1 em 1** (**Prog02_02.c**). Partindo do programa já escrito:

Converter polegadas em centímetros (III)

- Vamos então alterar o nosso programa para mostrar no ecrã as conversões de polegadas em centímetros de **1 a 10**, **avançando** de **1 em 1** (**Prog02_02.c**). Partindo do programa já escrito:

```
#include <stdio.h>
main ()
{
    float p, c ;
    p = 1.;

    c = 2.54 * p;
    printf ("%f\n", c);

}
```

Converter polegadas em centímetros (III)

- Vamos então alterar o nosso programa para mostrar no ecrã as conversões de polegadas em centímetros de **1 a 10**, **avançando** de **1 em 1** (**Prog02_02.c**). Partindo do programa já escrito:

```
#include <stdio.h>
main ()
```

```
{
```

```
float p, c ;
```

```
p = 1.;
```

```
c = 2.54 * p;
```

```
printf ("%f\n", c);
```

```
}
```

- Vamos aplicar o ciclo **while** para executar a repetição

Converter polegadas em centímetros (III)

- Vamos então alterar o nosso programa para mostrar no ecran as conversões de polegadas em centímetros de **1 a 10**, **avançando** de **1 em 1** (**Prog02_02.c**). Partindo do programa já escrito:

```
#include <stdio.h>
main ()
{
    float p, c ;
    p = 1.;
    while (Condição)

        c = 2.54 * p;
        printf ("%f\n", c);

}
```

- Vamos aplicar o ciclo **while** para executar a repetição

Converter polegadas em centímetros (III)

- Vamos então alterar o nosso programa para mostrar no ecran as conversões de polegadas em centímetros de **1 a 10**, **avançando** de **1 em 1** (**Prog02_02.c**). Partindo do programa já escrito:

```
#include <stdio.h>
main ()
{
    float p, c ;
    p = 1.;
    while (Condição)

        c = 2.54 * p;
        printf ("%f\n", c);

}
```

- Vamos aplicar o ciclo **while** para executar a repetição de um **bloco** de instruções;

Converter polegadas em centímetros (III)

- Vamos então alterar o nosso programa para mostrar no ecran as conversões de polegadas em centímetros de **1 a 10**, **avançando** de **1 em 1** (**Prog02_02.c**). Partindo do programa já escrito:

```
#include <stdio.h>
main ()
{
    float p, c ;
    p = 1.;
    while (Condição)
    {
        c = 2.54 * p;
        printf ("%f\n", c);
    }
}
```

- Vamos aplicar o ciclo **while** para executar a repetição de um **bloco** de instruções;

Converter polegadas em centímetros (III)

- Vamos então alterar o nosso programa para mostrar no ecrã as conversões de polegadas em centímetros de **1 a 10**, **avançando** de **1 em 1** (**Prog02_02.c**). Partindo do programa já escrito:

```
#include <stdio.h>
main ()
{
    float p, c ;
    p = 1.;
    while (Condição)
    {
        c = 2.54 * p;
        printf ("%f\n", c);
    }
}
```

- Vamos aplicar o ciclo **while** para executar a repetição de um **bloco** de instruções;
- Uma vez feito o cálculo e escrito, queremos calcular o **valor seguinte**, isto é, somar **"1."** ao valor actual;

Converter polegadas em centímetros (III)

- Vamos então alterar o nosso programa para mostrar no ecran as conversões de polegadas em centímetros de **1 a 10**, **avançando** de **1 em 1** (**Prog02_02.c**). Partindo do programa já escrito:

```
#include <stdio.h>
main ()
{
    float p, c ;
    p = 1.;
    while (Condição)
    {
        c = 2.54 * p;
        printf ("%f\n", c);
        p = p + 1.;
    }
}
```

- Vamos aplicar o ciclo **while** para executar a repetição de um **bloco** de instruções;
- Uma vez feito o cálculo e escrito, queremos calcular o **valor seguinte**, isto é, somar "**1.**" ao valor actual;

Converter polegadas em centímetros (III)

- Vamos então alterar o nosso programa para mostrar no ecran as conversões de polegadas em centímetros de **1 a 10**, **avançando** de **1 em 1** (**Prog02_02.c**). Partindo do programa já escrito:

```
#include <stdio.h>
main ()
{
    float p, c ;
    p = 1.;
    while (Condição)
    {
        c = 2.54 * p;
        printf ("%f\n", c);
        p = p + 1.;
    }
}
```

- Vamos aplicar o ciclo **while** para executar a repetição de um **bloco** de instruções;
- Uma vez feito o cálculo e escrito, queremos calcular o **valor seguinte**, isto é, somar "**1.**" ao valor actual;
- A condição que impomos para a **repetição** é "**p <= 10.0**".

Converter polegadas em centímetros (III)

- Vamos então alterar o nosso programa para mostrar no ecran as conversões de polegadas em centímetros de **1 a 10**, **avançando** de **1 em 1** (**Prog02_02.c**). Partindo do programa já escrito:

```
#include <stdio.h>
main ()
{
    float p, c ;
    p = 1.;
    while (Condição)
    {
        c = 2.54 * p;
        printf ("%f\n", c);
        p = p + 1.;
    }
}
```

- Vamos aplicar o ciclo **while** para executar a repetição de um **bloco** de instruções;
- Uma vez feito o cálculo e escrito, queremos calcular o **valor seguinte**, isto é, somar "**1.**" ao valor actual;
- A condição que impomos para a **repetição** é "**p <= 10.0**".
Nota: quando se lida com reais é conveniente não usar a igualdade como teste de saída.

Converter polegadas em centímetros (III)

- Vamos então alterar o nosso programa para mostrar no ecran as conversões de polegadas em centímetros de **1 a 10**, **avançando** de **1 em 1** (**Prog02_02.c**). Partindo do programa já escrito:

```
#include <stdio.h>
main ()
{
    float p, c ;
    p = 1.;
    while (p < 10.1)
    {
        c = 2.54 * p;
        printf ("%f\n", c);
        p = p + 1.;
    }
}
```

- Vamos aplicar o ciclo **while** para executar a repetição de um **bloco** de instruções;
- Uma vez feito o cálculo e escrito, queremos calcular o **valor seguinte**, isto é, somar "**1.**" ao valor actual;
- A condição que impomos para a **repetição** é "**p <= 10.0**".
Nota: quando se lida com reais é conveniente não usar a igualdade como teste de saída.

Converter polegadas em centímetros (IV)

Com os programas seguintes, pode ver-se como se pode melhorar o aspecto de saída dos resultados:

- Com o programa **Prog02_03.c** mostram-se os valor de **p** e de **c**;

Converter polegadas em centímetros (IV)

Com os programas seguintes, pode ver-se como se pode melhorar o aspecto de saída dos resultados:

- Com o programa **Prog02_03.c** mostram-se os valor de **p** e de **c**;
- Com o programa **Prog02_04.c** mostram-se os valor de **p** e de **c** e **junta-se-lhe algum texto**;

Converter polegadas em centímetros (IV)

Com os programas seguintes, pode ver-se como se pode melhorar o aspecto de saída dos resultados:

- Com o programa **Prog02_03.c** mostram-se os valor de **p** e de **c**;
- Com o programa **Prog02_04.c** mostram-se os valor de **p** e de **c** e **junta-se-lhe algum texto**;
- Com os programas **Prog02_05.c** e **Prog02_06.c** **alteram-se os textos de saída**;

Converter polegadas em centímetros (IV)

Com os programas seguintes, pode ver-se como se pode melhorar o aspecto de saída dos resultados:

- Com o programa **Prog02_03.c** mostram-se os valor de **p** e de **c**;
- Com o programa **Prog02_04.c** mostram-se os valor de **p** e de **c** e **junta-se-lhe algum texto**;
- Com os programas **Prog02_05.c** e **Prog02_06.c** **alteram-se os textos de saída**;
- Com o programa **Prog02_07.c** **coloca-se um título** e deixa-se **uma linha de intervalo** no início e no fim.

Leitura de Dados a Partir da *Shell*

- Para escrever no ecran usámos a função **printf** e incluímos os caracteres de formatação ("**%d**" para **int**, "**%f**" para **float**, ...):

Leitura de Dados a Partir da *Shell*

- Para escrever no ecrã usamos a função **printf** e incluímos os caracteres de formatação ("**%d**" para **int**, "**%f**" para **float**, ...):
printf ("Int: **%d**\n", **i1**); **printf** ("Float: **%f**\n", **x1**);

Leitura de Dados a Partir da *Shell*

- Para escrever no ecran usámos a função **printf** e incluímos os caracteres de formatação ("**%d**" para **int**, "**%f**" para **float**, ...):
printf ("Int: **%d**\n", **i1**); **printf** ("Float: **%f**\n", **x1**);
- A função equivalente ao **printf**, para **leitura**, é **scanf**.

Leitura de Dados a Partir da *Shell*

- Para escrever no ecran usámos a função **printf** e incluímos os caracteres de formatação ("**%d**" para **int**, "**%f**" para **float**, ...):
printf ("Int: **%d**\n", **i1**); **printf** ("Float: **%f**\n", **x1**);
- A função equivalente ao **printf**, para **leitura**, é **scanf**.
- As instruções de **leitura** equivalentes são:

Leitura de Dados a Partir da *Shell*

- Para escrever no ecrã usamos a função **printf** e incluímos os caracteres de formatação ("**%d**" para **int**, "**%f**" para **float**, ...):
`printf ("Int: %d\n", i1);` `printf ("Float: %f\n", x1);`
- A função equivalente ao **printf**, para **leitura**, é **scanf**.
- As instruções de **leitura** equivalentes são:
`scanf ("%d", &i1);` `scanf ("%f", &x1);`

Leitura de Dados a Partir da *Shell*

- Para escrever no ecrã usámos a função **printf** e incluímos os caracteres de formatação ("**%d**" para **int**, "**%f**" para **float**, ...):
printf ("Int: **%d**\n", **i1**); **printf** ("Float: **%f**\n", **x1**);
- A função equivalente ao **printf**, para **leitura**, é **scanf**.
- As instruções de **leitura** equivalentes são:
scanf ("**%d**", **&i1**); **scanf** ("**%f**", **&x1**);
Note-se que as variáveis estão **precedidas** do operador **&**.

Leitura de Dados a Partir da *Shell*

- Para escrever no ecrã usámos a função **printf** e incluímos os caracteres de formatação ("**%d**" para **int**, "**%f**" para **float**, ...):
`printf ("Int: %d\n", i1); printf ("Float: %f\n", x1);`
- A função equivalente ao **printf**, para **leitura**, é **scanf**.
- As instruções de **leitura** equivalentes são:
`scanf ("%d", &i1); scanf ("%f", &x1);`
Note-se que as variáveis estão **precedidas** do operador **&**.
- **&i1** (ou **&x1** ou, em geral, **&variável**) dá o **endereço** da posição de memória do **espaço reservado** para essa variável.

Leitura de Dados a Partir da *Shell*

- Para escrever no ecrã usámos a função **printf** e incluímos os caracteres de formatação ("**%d**" para **int**, "**%f**" para **float**, ...):
`printf ("Int: %d\n", i1); printf ("Float: %f\n", x1);`
- A função equivalente ao **printf**, para **leitura**, é **scanf**.
- As instruções de **leitura** equivalentes são:
`scanf ("%d", &i1); scanf ("%f", &x1);`
Note-se que as variáveis estão **precedidas** do operador **&**.
- **&i1** (ou **&x1** ou, em geral, **&variável**) dá o **endereço** da posição de memória do **espaço reservado** para essa variável. A função **scanf** irá ler do teclado o **valor** que digitarmos e **escrevê-lo**, com o formato indicado, nessa **posição de memória**.

Leitura de Dados a Partir da *Shell*

- Para escrever no ecrã usámos a função **printf** e incluímos os caracteres de formatação ("**%d**" para **int**, "**%f**" para **float**, ...):
`printf ("Int: %d\n", i1); printf ("Float: %f\n", x1);`
- A função equivalente ao **printf**, para **leitura**, é **scanf**.
- As instruções de **leitura** equivalentes são:
`scanf ("%d", &i1); scanf ("%f", &x1);`
Note-se que as variáveis estão **precedidas** do operador **&**.
- **&i1** (ou **&x1** ou, em geral, **&variável**) dá o **endereço** da posição de memória do **espaço reservado** para essa variável. A função **scanf** irá ler do teclado o **valor** que digitarmos e **escrevê-lo**, com o formato indicado, nessa **posição de memória**.

...	37376	37377	37378	37379	37380	37381	...
-----	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-----

Leitura de Dados a Partir da *Shell*

- Para escrever no ecrã usámos a função **printf** e incluímos os caracteres de formatação ("**%d**" para **int**, "**%f**" para **float**, ...):
`printf ("Int: %d\n", i1);` `printf ("Float: %f\n", x1);`
- A função equivalente ao **printf**, para **leitura**, é **scanf**.
- As instruções de **leitura** equivalentes são:
`scanf ("%d", &i1);` `scanf ("%f", &x1);`
Note-se que as variáveis estão **precedidas** do operador **&**.
- **&i1** (ou **&x1** ou, em geral, **&variável**) dá o **endereço** da posição de memória do **espaço reservado** para essa variável. A função **scanf** irá ler do teclado o **valor** que digitarmos e **escrevê-lo**, com o formato indicado, nessa **posição de memória**.

...	37376	37377	37378	37379	37380	37381	...
-----	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-----

↑ **&x1**

Leitura de Dados a Partir da *Shell*

- Para escrever no ecrã usámos a função **printf** e incluímos os caracteres de formatação ("**%d**" para **int**, "**%f**" para **float**, ...):
`printf ("Int: %d\n", i1);` `printf ("Float: %f\n", x1);`
- A função equivalente ao **printf**, para **leitura**, é **scanf**.
- As instruções de **leitura** equivalentes são:
`scanf ("%d", &i1);` `scanf ("%f", &x1);`
Note-se que as variáveis estão **precedidas** do operador **&**.
- **&i1** (ou **&x1** ou, em geral, **&variável**) dá o **endereço** da posição de memória do **espaço reservado** para essa variável. A função **scanf** irá ler do teclado o **valor** que digitarmos e **escrevê-lo**, com o formato indicado, nessa **posição de memória**.

...	37376	37377	37378	37379	37380	37381	...
	↑ &x1				↑ &i1		

Leitura de Dados a Partir da *Shell*

- Para escrever no ecrã usámos a função **printf** e incluímos os caracteres de formatação ("**%d**" para **int**, "**%f**" para **float**, ...):
`printf ("Int: %d\n", i1); printf ("Float: %f\n", x1);`
- A função equivalente ao **printf**, para **leitura**, é **scanf**.
- As instruções de **leitura** equivalentes são:
`scanf ("%d", &i1); scanf ("%f", &x1);`
Note-se que as variáveis estão **precedidas** do operador **&**.
- **&i1** (ou **&x1** ou, em geral, **&variável**) dá o **endereço** da posição de memória do **espaço reservado** para essa variável. A função **scanf** irá ler do teclado o **valor** que digitarmos e **escrevê-lo**, com o formato indicado, nessa **posição de memória**.

...	37376	37377	37378	37379	37380	37381	...
	↑ &x1				↑ &i1		

- **scanf** retorna o **número** de leituras efectuadas com sucesso.

Leitura de Dados a Partir da *Shell*

Vamos agora **alterar** o nosso último programa (**Prog02_07.c**) para permitir a **leitura dos valores**, a partir da **shell**, para a sua execução:

Leitura de Dados a Partir da *Shell*

Vamos agora **alterar** o nosso último programa (**Prog02_07.c**) para permitir a **leitura dos valores**, a partir da **shell**, para a sua execução:

- Começemos por **ler** o **valor inicial** das polegadas (**08**):

Leitura de Dados a Partir da *Shell*

Vamos agora **alterar** o nosso último programa (**Prog02_07.c**) para permitir a **leitura dos valores**, a partir da **shell**, para a sua execução:

- Começemos por **ler** o **valor inicial** das polegadas (**08**):

```
printf(" Qual o primeiro valor para as polegadas que deseja?");  
scanf ("%f", &p);
```

Leitura de Dados a Partir da *Shell*

Vamos agora **alterar** o nosso último programa (**Prog02_07.c**) para permitir a **leitura dos valores**, a partir da **shell**, para a sua execução:

- Começemos por **ler** o **valor inicial** das polegadas (**08**):
`printf("Qual o primeiro valor para as polegadas que deseja?");`
`scanf ("%f", &p);`
- Podemos também querer **variar** o **incremento da variável** (**09**):

Leitura de Dados a Partir da *Shell*

Vamos agora **alterar** o nosso último programa (**Prog02_07.c**) para permitir a **leitura dos valores**, a partir da **shell**, para a sua execução:

- Começemos por **ler** o **valor inicial** das polegadas (**08**):

```
printf(" Qual o primeiro valor para as polegadas que deseja?");  
scanf ("%f", &p);
```

- Podemos também querer **variar** o **incremento da variável** (**09**):

```
printf (" Qual o incremento que deseja? ");  
scanf ("%f", &dp);
```

Leitura de Dados a Partir da *Shell*

Vamos agora **alterar** o nosso último programa (**Prog02_07.c**) para permitir a **leitura dos valores**, a partir da **shell**, para a sua execução:

- Começemos por **ler** o **valor inicial** das polegadas (**08**):

```
printf(" Qual o primeiro valor para as polegadas que deseja?");  
scanf ("%f", &p);
```
- Podemos também querer **variar** o **incremento da variável** (**09**):

```
printf (" Qual o incremento que deseja? ");  
scanf ("%f", &dp);
```
- Podemos ainda querer **alterar** o **valor final** da tabela (**10**):

Leitura de Dados a Partir da *Shell*

Vamos agora **alterar** o nosso último programa (**Prog02_07.c**) para permitir a **leitura dos valores**, a partir da **shell**, para a sua execução:

- Começemos por **ler** o **valor inicial** das polegadas (**08**):

```
printf(" Qual o primeiro valor para as polegadas que deseja?");  
scanf ("%f", &p);
```
- Podemos também querer **variar** o **incremento da variável** (**09**):

```
printf (" Qual o incremento que deseja? ");  
scanf ("%f", &dp);
```
- Podemos ainda querer **alterar** o **valor final** da tabela (**10**):

```
printf (" Qual o ultimo valor para as polegadas que deseja?");  
scanf ("%f", &pf);
```

Leitura de Dados a Partir da *Shell*

Vamos agora **alterar** o nosso último programa (**Prog02_07.c**) para permitir a **leitura dos valores**, a partir da **shell**, para a sua execução:

- Começemos por **ler** o **valor inicial** das polegadas (**08**):

```
printf("Qual o primeiro valor para as polegadas que deseja?");  
scanf ("%f", &p);
```
- Podemos também querer **variar** o **incremento da variável** (**09**):

```
printf ("Qual o incremento que deseja? ");  
scanf ("%f", &dp);
```
- Podemos ainda querer **alterar** o **valor final** da tabela (**10**):

```
printf ("Qual o ultimo valor para as polegadas que deseja?");  
scanf ("%f", &pf);
```
- Finalmente, podemos querer juntá-los numa única linha (**11**, **12**):

Leitura de Dados a Partir da *Shell*

Vamos agora **alterar** o nosso último programa (**Prog02_07.c**) para permitir a **leitura dos valores**, a partir da **shell**, para a sua execução:

- Começemos por **ler** o **valor inicial** das polegadas (**08**):

```
printf("Qual o primeiro valor para as polegadas que deseja?");  
scanf ("%f", &p);
```

- Podemos também querer **variar** o **incremento da variável** (**09**):

```
printf ("Qual o incremento que deseja? ");  
scanf ("%f", &dp);
```

- Podemos ainda querer **alterar** o **valor final** da tabela (**10**):

```
printf ("Qual o ultimo valor para as polegadas que deseja?");  
scanf ("%f", &pf);
```

- Finalmente, podemos querer juntá-los numa única linha (**11**, **12**):

```
printf ("Valor (inicial, fim, incremento): ");  
scanf ("%f %f %f", &p, &pf, &dp);
```