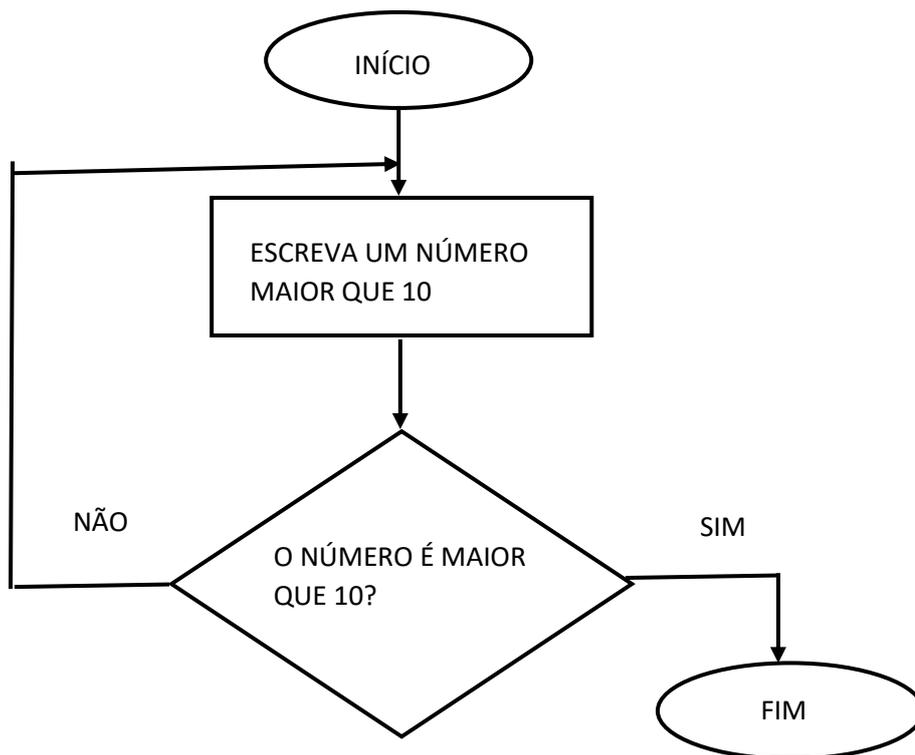


AULA 2ª SEMANA**ESTRUTURAS DE REPETIÇÃO (CONTEÚDO 8º ANO)**

Material retirado/adaptado do site <https://pt.slideshare.net/gigaanderson/aula03-conceito-de-fluxogramas-e-seqenciamento-de-aoes> acesso 06 junho 2020

As estruturas de repetição ou Laços de repetição possibilitam continuar executando uma determinada ação enquanto uma condição for verdadeira. Observe o exemplo abaixo:



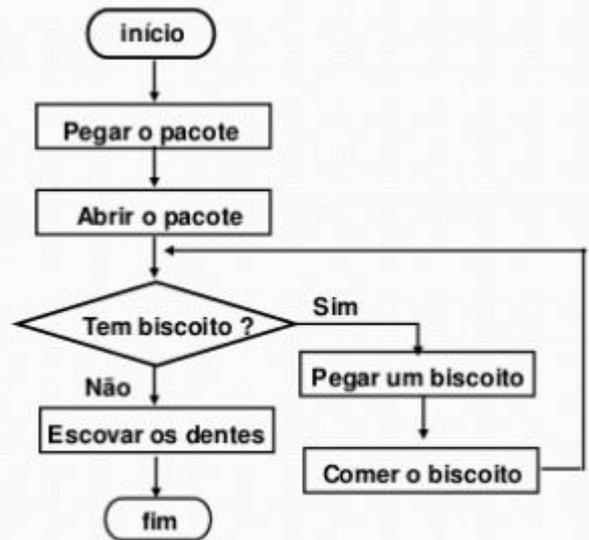
Observe que no exemplo acima pedimos para digitar um número maior que 10, logo abaixo se faz uma pergunta “o número é maior que 10?”, se o número digitado for maior que 10 então está tudo ok e o fluxograma vai para o fim, mas caso o número digitado não for maior que 10 o fluxograma é enviado ao início para digitar novamente.

A estrutura de repetição acontecerá indefinidamente enquanto não se digitar um número maior que 10.

Vejamos outro exemplo:

- Construir um fluxograma que demonstre os passos para comer todo um pacote de biscoito

- 1) Pegar o pacote
 - 2) Abrir o pacote
 - 3) Se ainda existir biscoito
 - Pegar um biscoito
 - Comer o biscoito
 - Vá para o passo 3
- Senão
- Escovar os dentes



Neste exemplo o primeiro passo seria pegar o pacote de biscoito, segundo passo abrir o pacote de biscoito, terceiro passo perguntar se tem biscoito se tiver pega um biscoito, come e volta a verificar se ainda tem biscoito até acabar todo biscoito do pacote. Então criamos uma estrutura de repetição que irá se repetir até acabar todo biscoito do pacote.

Faça os exercícios abaixo.

EXERCÍCIOS DE FIXAÇÃO

ANÁLISE E EXPLIQUE QUAIS **AÇÕES** O FLUXOGRAMA ABAIXO ESTÁ REALIZANDO? COPIE PARA UMA FOLHA DE PAPEL, COLOQUE SEU NOME, TIRE UMA **FOTO** E POSTE NO WATSSAP **OFICIAL** DA CLASSE NO **DIA DO PLANTÃO DE INFO** (SEXTA FEIRA DAS 13HS ÀS 19HS).



FLUXOGRAMA PARA MOSTRAR AS RODADAS EM UM JOGO DE BINGO

1º PASSO:

2º PASSO:

3º PASSO:

4º PASSO:

5º PASSO:

6º PASSO:

7º PASSO:

8º PASSO: