

## **Unidade 10: Estruturas de Decisão Múltiplas**

Prof. Daniel Caetano

**Objetivo:** Tomando decisões complexas no código de programação.

**Bibliografia:** ASCENCIO, 2007; MEDINA, 2006; SILVA, 2010; SILVA, 2006.

### **INTRODUÇÃO**

Na aula passada vimos como implementar decisões na linguagem de programação C/C++. É claro que começamos com decisões bastante simples... mas o computador é capaz de decisões bem mais complexas, com base em várias comparações ao mesmo tempo.

Nesta aula, veremos exatamente como ensinar o computador fazer isso.

### **1. DECISÕES MÚLTIPLAS**

Em algumas situações, como em um menu, queremos tomar uma atitude diferente dependendo do valor digitado pelo usuário. Por exemplo, considere que queremos fazer um programa que imprime o seguinte menu:

- 1) Saldo
- 2) Extrato
- 3) Saque

Para cada uma dessas opções, executaremos uma ação diferente e, caso nenhuma delas seja válida, queremos imprimir uma mensagem de erro.

Para resolver esse problema, basicamente temos que:

- 1) Imprimir o menu
- 2) Ler um número digitado pelo usuário
- 3) Verificar, com um IF, se a opção foi 1. Se foi, agir de acordo.
- 4) Verificar, com um IF, se a opção foi 2. Se foi, agir de acordo.
- 5) Verificar, com um IF, se a opção foi 3. Se foi, agir de acordo.

Esse código pode ser implementado como indicado a seguir.

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main(void) {
    int N;
    cout << "1) Saldo" << endl;
    cout << "2) Extrato" << endl;
    cout << "3) Saque" << endl;
    cin >> N;

    if ( N == 1 ) {
        cout << "Opção SALDO selecionada!" << endl;
    }
    if ( N == 2 ) {
        cout << "Opção EXTRATO selecionada!" << endl;
    }
    if ( N == 3 ) {
        cout << "Opção SAQUE selecionada!" << endl;
    }
}
```

Esse programa faz o que pensamos... mas o que ocorre se o usuário digitar, digamos, um número maior que 3? Ou qualquer outro valor que não seja 1, 2 ou 3?

O programa não faz nada.... e o usuário fica sem saber o que aconteceu de errado!

Para evitar isso, é comum indicarmos uma mensagem de erro quando o usuário seleciona uma opção inexistente no menu. Para isso, precisamos verificar se o valor digitado é, **simultaneamente**, diferente de 1, 2 e 3. Isso pode ser conseguido **aninhando** os **ifs**:

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main(void) {
    int N;

    cout << "1) Saldo" << endl;
    cout << "2) Extrato" << endl;
    cout << "3) Saque" << endl;
    cin >> N;

    if ( N == 1 ) {
        cout << "Opção SALDO selecionada!" << endl;
    }
    if ( N == 2 ) {
        cout << "Opção EXTRATO selecionada!" << endl;
    }
    if ( N == 3 ) {
        cout << "Opção SAQUE selecionada!" << endl;
    }
    if ( N != 1 ) {
        if ( N != 2 ) {
            if ( N != 3 ) {
                cout << "Opção inexistente!" << endl;
            }
        }
    }
}
```

No código acima, o bloco rosa só será executado caso as condições  $N \neq 1$ ,  $N \neq 2$  e  $N \neq 3$  sejam, simultaneamente, atendidas.

Será que não existe uma forma mais simples de verificar se o valor de **N** é, ao mesmo tempo, diferente de vários números?

Ora, é claro que existe! Lembram-se dos **operadores lógicos**? Quando queremos verificar se várias coisas acontecem simultaneamente, usamos o operador **E**... afinal, no fundo queremos verificar isso:

```
se N != 1 E N != 2 E N != 3...
```

Não é? Se o resultado final dessa proposição for verdadeiro, é porque todas as proposições ( $N \neq 1$ ,  $N \neq 2$  e  $N \neq 3$ ) são verdadeiras ao mesmo tempo! Assim, se o resultado final da proposição for verdadeiro, indicaremos uma mensagem de erro (afinal, o número digitado não foi nem 1, nem 2 e nem 3)! No código, isso ficaria algo como:

```
if ( N != 1 E N != 2 E N != 3 ) {
    }
}
```

Observe, porém, que se não fosse usada uma cor diferente para o operador lógico, a leitura da expressão ficaria  **muito** prejudicada, porque as letras, em C/C++, são usadas, em geral, para nomes de variáveis. Assim, existem símbolos para especificar as operações lógicas:

Operador	Símbolo	Exemplo	Significado
<b>OU</b>	<b>  </b>	$x == 2    x == 9$	verdadeiro se $x$ for igual a 2 <b>OU</b> $x$ for igual a 9.
<b>E</b>	<b>&amp;&amp;</b>	$x > 2 \ \&\& \ x < 9$	verdadeiro se $x$ for maior que 2 <b>E</b> $x$ menor que 9.
<b>NÃO</b>	<b>!</b>	$!(x == 2)$	verdadeiro se $x$ <b>NÃO</b> for igual a 2.

Considerando esses símbolos, a expressão...

```
if ( N != 1 E N != 2 E N != 3 ) {
    }
}
```

...deve ser escrita, no código, desta maneira:

```
if ( N != 1 && N != 2 && N != 3 ) {
    }
}
```

Assim, a versão final do código fica:

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main(void) {
    int N;
    cout << "1) Saldo" << endl;
    cout << "2) Extrato" << endl;
    cout << "3) Saque" << endl;
    cin >> N;

    if ( N == 1 ) {
        cout << "Opção SALDO selecionada!" << endl;
    }
    if ( N == 2 ) {
        cout << "Opção EXTRATO selecionada!" << endl;
    }
    if ( N == 3 ) {
        cout << "Opção SAQUE selecionada!" << endl;
    }
    if ( N !=1 && N!=2 && N!=3 ) {
        cout << "Opção inválida!" << endl;
    }
}
```

### 1.1. Exercício

Faça um programa que leia um número digitado pelo usuário e, **com um único if**, imprima a mensagem "número inválido" caso o número seja: **"menor que 10" ou "igual a 30" ou "um número par maior ou igual a 50"**.

### **SOLUÇÃO:**

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main(void) {
    float N;
    cout << "Digite um número: ";
    cin >> N;

    if ( N < 10 || N == 30 || ( N%2 == 0 && N >= 50 ) ) {
        cout << "Número inválido!" << endl;
    }
}
```

## 2. ESTRUTURA DE ESCOLHA (SWITCH)

No início da aula falamos sobre a estrutura de menu, construída com **ifs**. Uma vez que a necessidade de construir menus é muito comum, seja explicitamente (como em programas de computador, caixas eletrônicos, auto-atendimento telefônico etc.), seja implicitamente (como no software de controle do teclado de um celular ou MP3 player), criou-se um padrão e uma instrução para a elaboração de menus em C/C++.

O padrão é que para cada opção do menu (ou tecla de um equipamento) é associado um **número inteiro**, cujo valor indica uma opção... e, para implementar menus segundo esse padrão, foi criada a opção **switch** (em português, "switch" significa "escolha").

A sintaxe é simples (lembrando que as partes em cinza devem ser substituídas por código):

```
switch ( variável_inteira ) {  
    case 1:  
        Código da opção 1  
        break;  
    case 2:  
        Código da opção 2  
        break;  
}
```

O código do menu anterior, modificado para usar o **switch** fica:

```
#include <iostream>  
using namespace std;  
int main(void) {  
    int N;  
    cout << "1) Saldo" << endl;  
    cout << "2) Extrato" << endl;  
    cout << "3) Saque" << endl;  
    cin >> N;  
  
    switch ( N ) {  
        case 1:  
            cout << "Opção SALDO selecionada!" << endl;  
            break;  
        case 2:  
            cout << "Opção EXTRATO selecionada!" << endl;  
            break;  
        case 3:  
            cout << "Opção SAQUE selecionada!" << endl;  
            break;  
    }  
    if ( N !=1 && N!=2 && N!=3 ) {  
        cout << "Opção inválida!" << endl;  
    }  
}
```

O código fica bem mais limpo, não?

Sim... tirando aquele "if complicado" lá no final.

Pois então... a instrução **switch** tem mais uma vantagem! Esse último if **também** pode ser integrado ao **switch**. Além das opções case 1, case 2, ... , case N, o **switch** tem um caso especial chamado **default**, que é executado quando nenhum dos anteriores ocorreu:

```
switch ( variável_inteira ) {  
    case 1:  
        Código da opção 1  
        break;  
    case 2:  
        Código da opção 2  
        break;  
    default:  
        Código para todos os outros valores da variável inteira  
}
```

Com isso, o código anterior fica ainda mais enxuto. Observe!

```
#include <iostream>  
using namespace std;  
int main(void) {  
    int N;  
    cout << "1) Saldo" << endl;  
    cout << "2) Extrato" << endl;  
    cout << "3) Saque" << endl;  
    cin >> N;  
  
    switch ( N )  
    {  
        case 1:  
            cout << "Opção SALDO selecionada!" << endl;  
            break;  
        case 2:  
            cout << "Opção EXTRATO selecionada!" << endl;  
            break;  
        case 3:  
            cout << "Opção SAQUE selecionada!" << endl;  
            break;  
        default:  
            cout << "Opção inválida!" << endl;  
    }  
}
```

## 2.1. Exercício

Construa um programa que apresente um menu com 2 opções: 1) Multiplicar e 2) Dividir. Use **switch** e, para cada caso, faça um programa que peça um dos números e realize o cálculo adequado.

## SOLUÇÃO

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main(void) {
    int N;
    float A, B, R;
    cout << "1) Multiplicar" << endl;
    cout << "2) Dividir" << endl;
    cin >> N;

    switch ( N )
    {
        case 1:
            cout << "Opção MULTIPLICAR selecionada!" << endl;
            cout << "Digite o primeiro número: ";
            cin >> A;
            cout << "Digite o segundo número: ";
            cin >> B;
            R = A * B;
            cout << "O resultado é: " << R << endl;
            break;
        case 2:
            cout << "Opção DIVIDIR selecionada!" << endl;
            cout << "Digite o primeiro número: ";
            cin >> A;
            cout << "Digite o segundo número: ";
            cin >> B;
            if ( B != 0 ) {
                R = A / B;
                cout << "O resultado é: " << R << endl;
            }
            else {
                cout << "Não é possível dividir por zero!" << endl;
            }
            break;
        default:
            cout << "A opção " << N << " não existe!" << endl;
    }
}
```