

Técnica dia 24/02/10

ALUNO Nº 39288
GENILDO SOARES NEVES

2 MÉTODOS AVANÇADOS

MÉTODO A

TESTES SURPRESA (TAKEZ FLOSHACK)
4 → 40%

+

TESTE Final 60%

MÉTODO B

↓
TESTE → AVLA T.P
OBRIGATORIA
Quinta 16-18

BIBLIOGRAFIA:

- ANTÔNIO ROCHA FCA
- PROGRAMAÇÃO em C
- ESTRUTURA DE DADOS E ALGORITMOS

ASCII → 1 byte

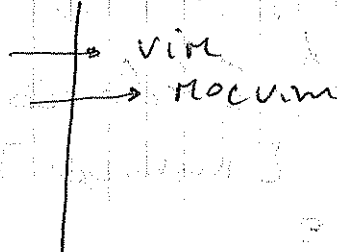
Caracteres ASCII

a	→	97
A	→	65
0	→	48
vi		

AMBIENTE TRABAHO

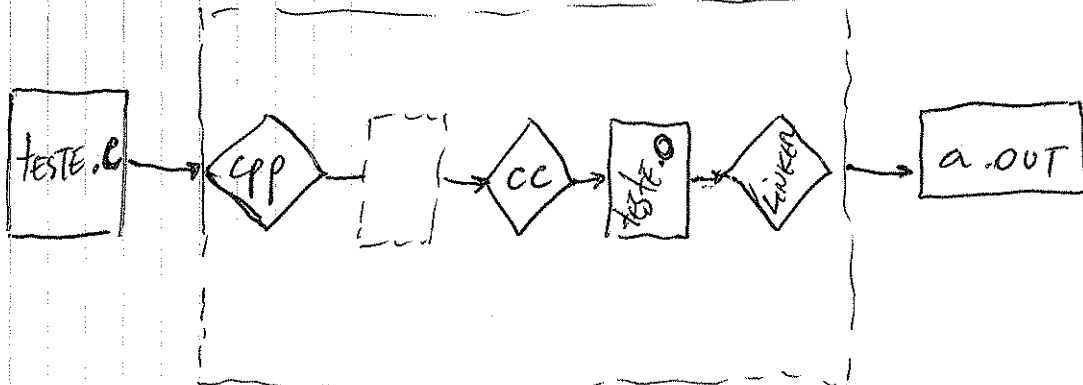
- UNIX
 - LINUX
 - MAC OS X
 - "UBUNTU"
- WINDOWS
 - cygwin

EDITOR DE TEXTO



COMPILADORES → GCC

COMPILADOR



```

$ vi teste.c
$ gcc teste.c
  ↳ a.out
$ ./a.out

```

NOTA: REVER O MATERIAL DE UNIX (DE LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA I 12 SEMESTRE 12 ANO 2009/10

stdio — standart input/output
string
math
stdlib

→ um programa que escreve "OLA" no ecrã

```

#include <stdio.h> header file
int main
{
  printf("OLA!");
  return 1;
}

```

prot tipo em c

```

tipo nome f ( tipo 1 arg 1, tipo 2 arg 2 ... )
{
  [declaração]
  [instrução]
}

```

