Programação em QB64

Guião Prático – Arrays

- Neste guião irás aprender a criar e utilizar arrays QBasic64.
- Abre o QB64.

internal	09/09/2022 00:38	Pasta de ficheiros	
licenses	09/09/2022 00:36	Pasta de ficheiros	
Raster Master Pixel art	05/03/2023 14:09	Pasta de ficheiros	
source	09/09/2022 00:36	Pasta de ficheiros	
LOOPKEY2 (converted).exe	05/03/2023 10:34	Aplicação	1 930 KB
gb64.exe	09/09/2022 00:39	Aplicação	8 251 KB

Cria um array de nome jogos com 7 posições no total. Relembro a sintaxe:

DIM nome\_array(tamanho array) AS Tipo\_de\_dados

Atribui o nome dos teus jogos favoritos a cada posição do array. Relembro a sintaxe de atribuição:

Nome\_array(pos)= valor

Imprime, por linha, cada um dos jogos existentes no array. Relembro a sintaxe de impressão:

Print nome\_array(pos)

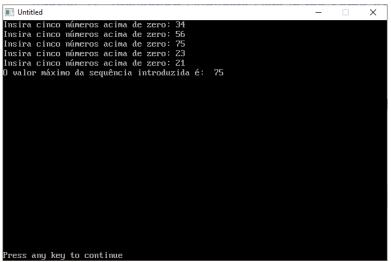
- Aplica um ciclo FOR que te permita imprimir todo o array apenas com uma instrução.
- Guarda o teu programa como primeiroarray.bas
- Eria um novo programa.
- Cria um array de 3 posições de nome filmes.
- Faz com que as **posições** do **array** sejam **preenchidas através** de **INPUTS** do **utilizador**. Deves utilizar um **ciclo** para **solicitar 3 vezes** o **INPUT** do **utilizador**.
- No final deves imprimir a informação do array no ecrã:

Os seu filmes favoritos são: x, y e z

- Substitui a parte de imprimir por uma subrotina que faça o mesmo.
- Guarda o teu programa como filmesarray.bas
- **Cria** um **novo programa**.
- Neste **programa** deves **criar** um **array** para guardar **10 números inteiros**.
- Os **números** devem se **sorteados** de **0** a **100** e **guardados** nas **10 posições** do **array**.
- Bo final deves criar um subrotina para imprimir os 10 números sorteados.
- Guarda o teu programa como sortearray.bas
- **Cria** um novo **programa**.
- Insere 10 nomes num array. Vais simular uma roda da sorte.
- Faz um sorteio que permita imprimir no ecrã o nome do feliz contemplado.
- 📴 Guarda o teu programa como sorteio.bas
- **Cria** um novo **programa**.

Guião Prático – Arrays

- Cria dois arrays com os nomes original e copia de 5 posições cada.
- Adiciona 5 nomes de jogos ao array original.
- Neste programa pretende-se que cries uma **cópia** do teu **array original** para **dentro** do **array copia**. Utiliza um **ciclo** que faça isso automaticamente. Noob: faz o ciclo 5 vezes.
  - PRO: Como **limite** de **vezes** para o **loop** deves utilizar **UBound**(nome\_do\_array, 1) para saber o **tamanho** do **array**
- Cria um novo array de nome invertido que tenha exatamente os mesmos nomes, mas ordenados do final para o início.
- Guarda o teu programa como copiaarray.bas
- **Cria** um novo **programa**.
- Cria um array com 5 posições numéricas.
- Preenche as suas posições através de inputs ao utilizador.
- Cria um programa que analise cada posição do array e guarde o valor maior introduzido pelo utilizador.



Ajuda: compara cada valor introduzido pelo utilizador com o anterior e guarda apenas o maior.

- Identifica também o número mínimo.
- Guarda o teu programa como maxarray.bas
- **E** Cria um novo programa.
- **Gria** uma **array 2D** de nome **jogos** com **5X5 posições.**
- Na primeira coluna terá o nome de 5 jogos que tu mais gostas e na segunda a respetiva cotação de 0 a 10. Exemplo:

Tomb Raider	10
Serious Sam	9

Imprime no ecrã todo o conteúdo do array desta forma:

## Informática



Programação em QB64

Guião Prático – Arrays

Os jogos que eu mais gosto **são**:

Nome do jogo1 – cotação1

Nome do jogo 2 – cotação 2

(...)

Guarda o teu programa como array2D.bas

PRO: Altera o programa pizza.bas para que aceite os ingredientes e os guarde num array. Ajuda: Conforme o nº de ingredientes é dimensionado o array.

Chama o teu professor para avaliar.