



**QB** Neste guião irás aprender **variáveis** em **QBasic**.

**QB** Já sabes que as **variáveis** são muito **importantes** para **guardar valores** (numéricos ou texto) que vão **alterando** (variando) ao **longo** do teu **programa**. A **pontuação** de um **jogo** é o **melhor exemplo** de uma **variável** em constante **mudança**.



**QB** Executa o ficheiro **QB.bat** para correres o IDE **Microsoft QuickBasic 4.50**

DOSBox	14/03/2022 16:39	Pasta de ficheiros	
qb45	14/03/2022 16:39	Pasta de ficheiros	
.DS_Store	09/08/2014 13:02	Ficheiro DS_STORE	9 KB
Icon	09/08/2014 12:18	Ficheiro	0 KB
qb.bat	11/08/2014 16:32	Ficheiro batch do ...	1 KB



**QB** Digita as seguintes linhas de código:

```
DOSBox 0.74, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: QB
File Edit View Search Run Debug Calls Options Help
Untitled
CLS
DIM cidade AS STRING
cidade = "Porto"
PRINT cidade
Immediate
<Shift+F1=Help> <F6=Window> <F2=Subs> <F5=Run> <F8=Step> 00004.018
```

**Analisando** o código:

**DIM cidade AS STRING**

Esta é **uma** das **formas** de **criar variáveis**. **Declarando-as** na **parte inicial** do nosso **código** (ideal para quem gosta de tudo arrumadinho e para quem quer aprender Visual Basic de seguida).





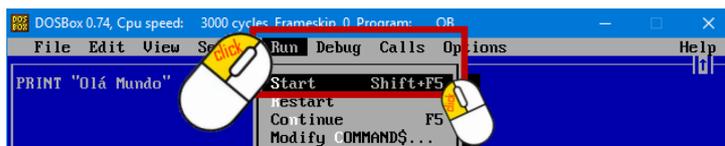
Foi atribuído o valor “Porto” à variável cidade.

`cidade = “Porto”`

No final é imprimido o valor da variável cidade no ecrã.

**QB** Para veres o resultado do que produz a tua linha de código tens de compilar o código e para isso deves aceder ao menu RUN e escolher a opção Start, ou simplesmente pressionar

as teclas **SHIFT+F5** 



**QB** Agora que sabes criar variáveis cria uma nova variável de nome escola.

**QB** Atribui à variável o nome da tua escola e faz com que seja imprimida no ecrã a seguir a Porto.

**QB** Vamos agora aprender a criar variáveis numéricas. Acrescenta as seguintes linhas de código ao teu programa:

```
DIM num1 AS INTEGER
DIM num2 AS INTEGER
num1 = 5
num2 = 10
PRINT num1
PRINT num2
PRINT num1 + num2
```

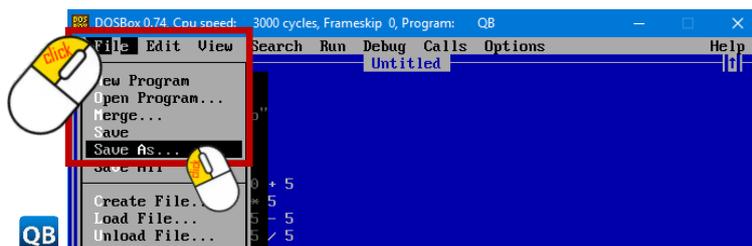
**QB** Verifica o resultado e acrescenta linhas que permitam calcular as contas seguintes:

`num1*num2`

`num1-num2`

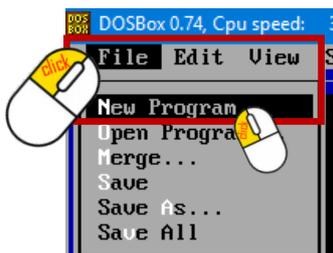
`num1/num2`

**QB** Guarda o teu trabalho. Para isso acede ao menu File→Save As



Dá-lhe o nome `variavel.bas` e garante que estás no Drive C.

**QB** Cria um novo programa em File→New Program





**QB** Neste programa deves **criar** as seguintes **variáveis**:

Nome da variável	Tipo de variável
Nome	String
Idade	Integer
Cidade	String

**QB** Deves **atribuir** o teu **nome**, **idade** e **cidade** às **variáveis**.

**QB** No final deves **imprimir** no ecrã a seguinte frase:

O meu nome é X tenho Y anos e vivo em Z.

Onde X é o conteúdo da **variável nome**, Y o conteúdo da **variável idade** e Z o conteúdo da **variável cidade**.

**Ajuda:**

Lembra-te do que aprendes-te no **guião anterior**. Sempre que queres **misturar texto** com **números** ou **variáveis** no mesmo **PRINT** é **necessário concatenar** isto é utilizando um **;**

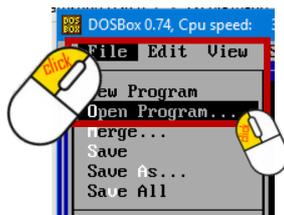
**(ponto e vírgula)** entre os dois. Exemplo:

**PRINT "Tenho "; variavel1; " anos"**

**QB** No final **guarda** o teu **trabalho** com o nome **id.bas**

**QB** **Chama** o teu **professor** para **avaliar**.

**Mostra também** o programa **variavel.bas** ao teu **professor**. Para isso acede a **File→Open Program**



**Escolhe** o programa com o nome **variavel.bas** e termina com **OK**.

