



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

**QB** Os **Inputs** são formas de **introduzir valores a pedido do programa**. Um dos **exemplos** mais conhecidos é **quando crias um novo perfil de jogador onde introduzes o teu nome/nickname**.



**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
DIM Nome AS STRING
CLS
INPUT "Qual é o teu nome? ", Nome _
Immediate
<Shift+F1=Help> <F6=Window> <F2=Subs> <F5=Run> <F8=Step> 00003:035
```

**Analisando** o código:

Na **primeira linha** de código é criada uma **variável** do tipo **String**. De **seguida** limpa-se o **ecrã** (podemos executar este comando em qualquer parte do código) e **finalmente** na última linha utilizamos o comando **Input** para o **computador** estar **pronto** para **receber dados** nossos (do utilizador do programa). Como?

**INPUT** forma de solicitar e esperar por valores introduzidos pelo utilizador

**INPUT** "Questão aqui do pretendido", **variável**

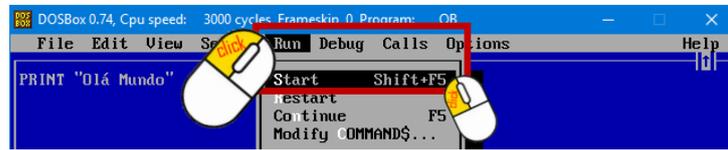
**vírgula**

Esta variável será a que irá guardar o que o utilizador vai introduzir



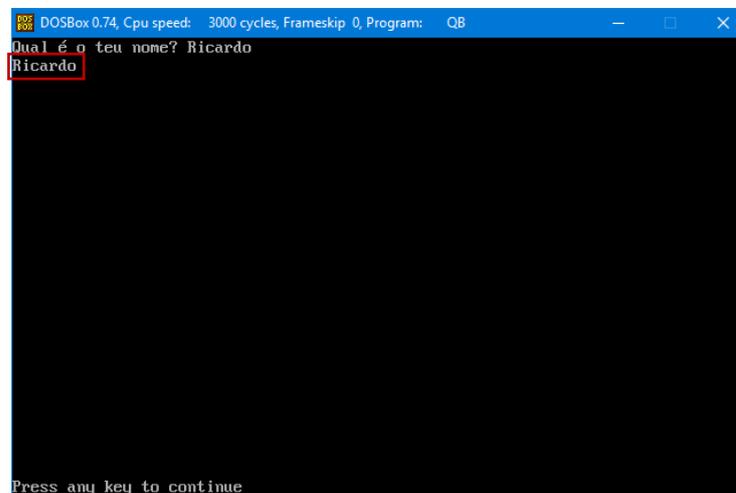
**QB** Para **veres** o **resultado** do que **produz** a tua **linha de código** tens de **compilar** o **código** e para **isso** deves **aceder** ao menu **RUN** e escolher a opção **Start**, ou simplesmente pressionar

as teclas **SHIFT+F5** 



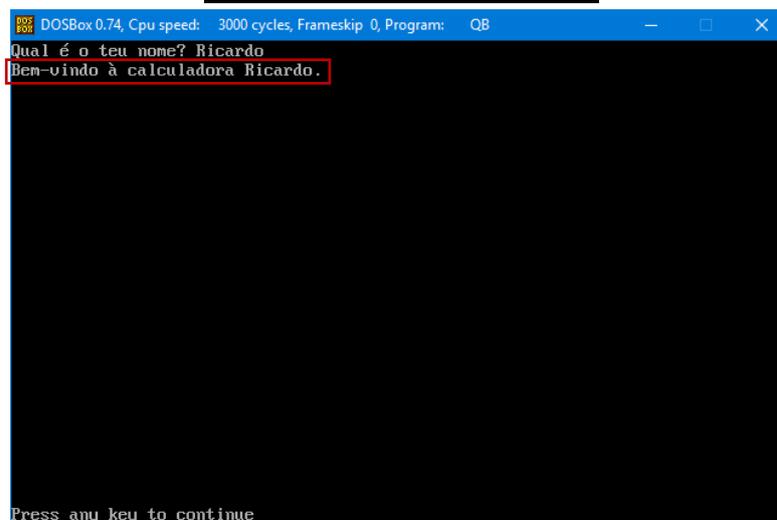
**QB** Pois... depois de **introduzires** o teu **nome** o **programa termina!** Como **podes saber** se **realmente** o programa **guardou** o teu **nome** na **variável**?

Claro, tens de **imprimir** a **variável** no **ecrã**. Tenta.



**QB** Vamos tentar **fazer** o **nome aparecer** numa **frase** que **faça sentido**. Achas que **consegues** **imprimir** a seguinte frase?

**Bem-Vindo à calculadora Nome.**



**QB** Calculadora? Bem agora **terás** de **fazer** uma **calculadora!** Calma eu **ajudo**. Começa por **criar** **duas variáveis** de nome **num1** e **num2** do tipo **integer**.



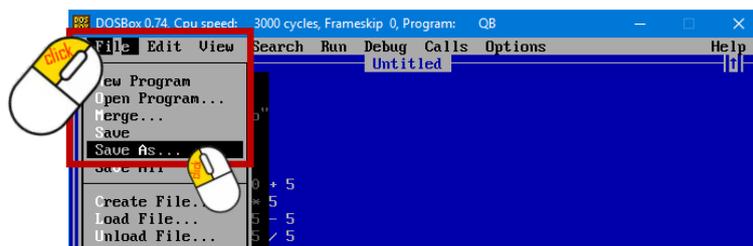
**QB** O programa deve solicitar o Input dos dois n<sup>os</sup>. Vê o exemplo e acrescenta as linhas de código para assim seja.

```
DOSBox 0.74, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: QB
Qual é o teu nome? Ricardo
Bem-vindo à calculadora Ricardo.
Introduza o primeiro n°: ? 4
introduza o segundo n°: ? 5
Press any key to continue
```

**QB** Agora terás de fazer aparecer no ecrã os seguintes cálculos de acordo com os valores que o utilizador introduzir.

```
DOSBox 0.74, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: QB
Qual é o teu nome? Ricardo
Bem-vindo à calculadora Ricardo.
Introduza o primeiro n°: ? 5
introduza o segundo n°: ? ?
Resultados:
5 + 7 = 12
5 - 7 = -2
5 * 7 = 35
5 / 7 = .7142857
Press any key to continue
```

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



Dá-lhe o nome **inputs.bas** e garante que estás no **Drive C**.

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