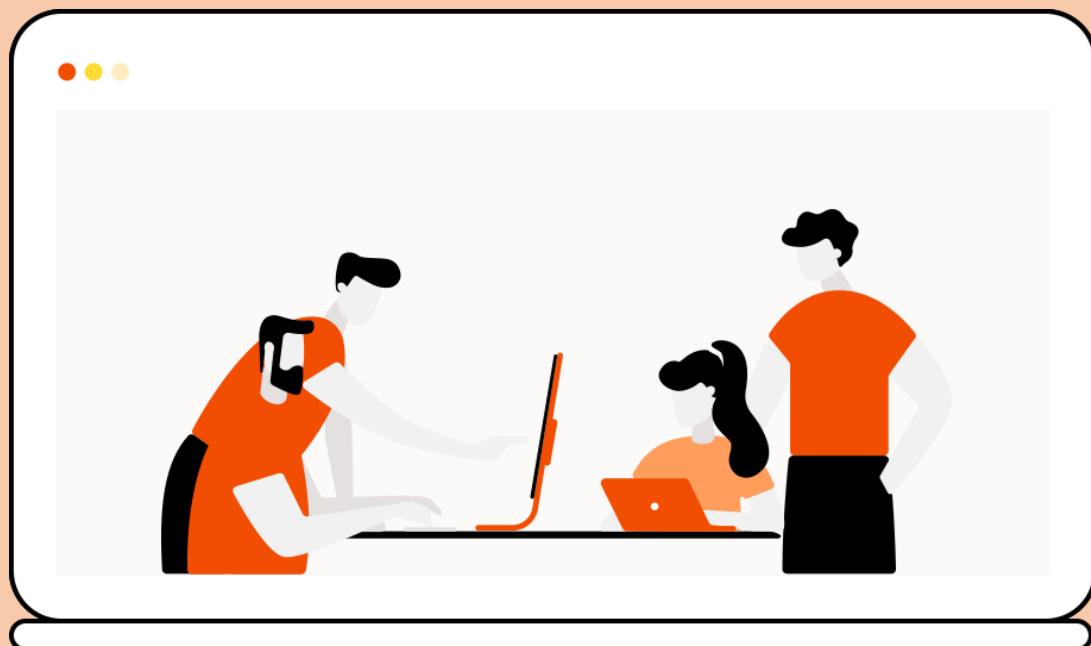


Lógica de Programação

Operadores Relacionais e Lógicos



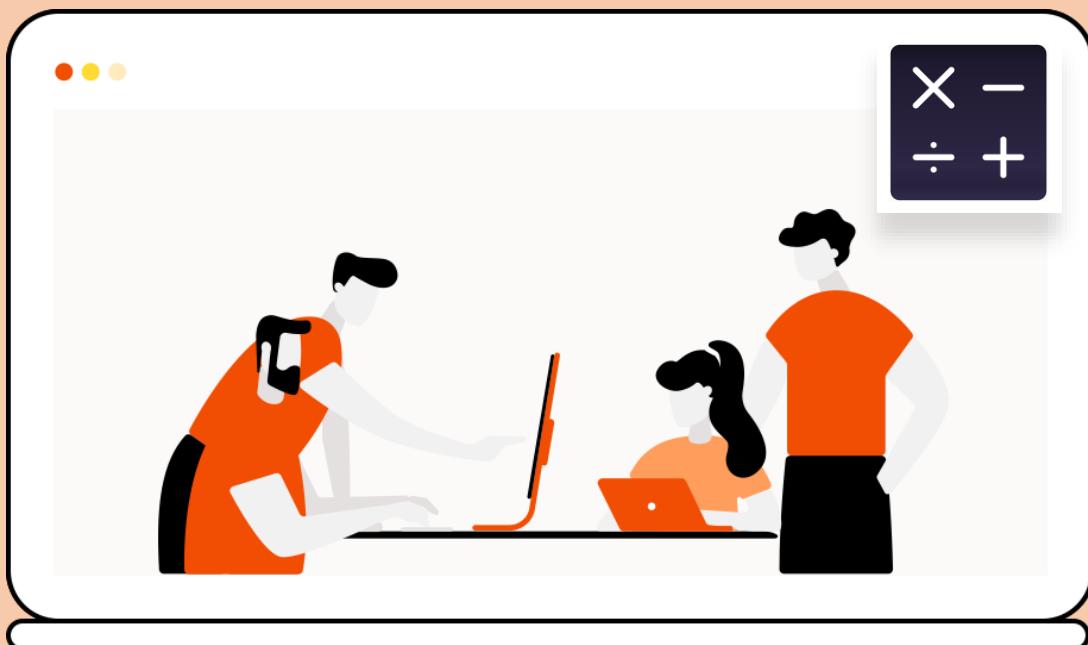
**escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia**

Desenvolvido por

Francisco Viana

Professor

Operadores Relacionais



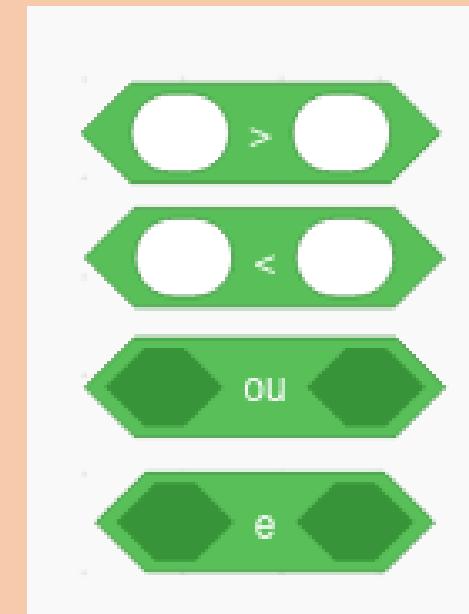
escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

- $>$ (maior que)
- $<$ (menor que)
- \geq (maior ou igual a)
- \leq (menor ou igual a)
- $=$ (igual a)
- \neq (diferente de)

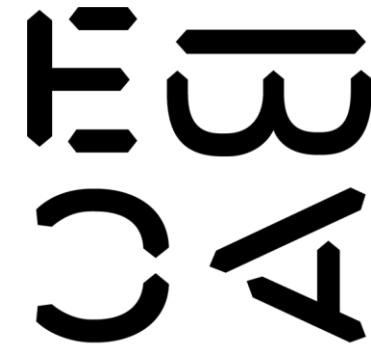
Operadores Relacionais



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia



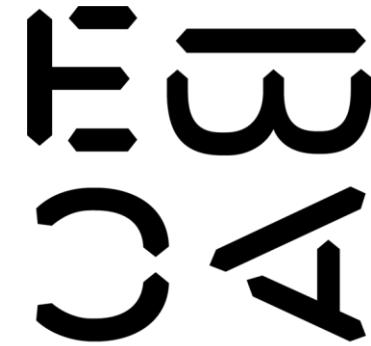
Operadores Relacionais



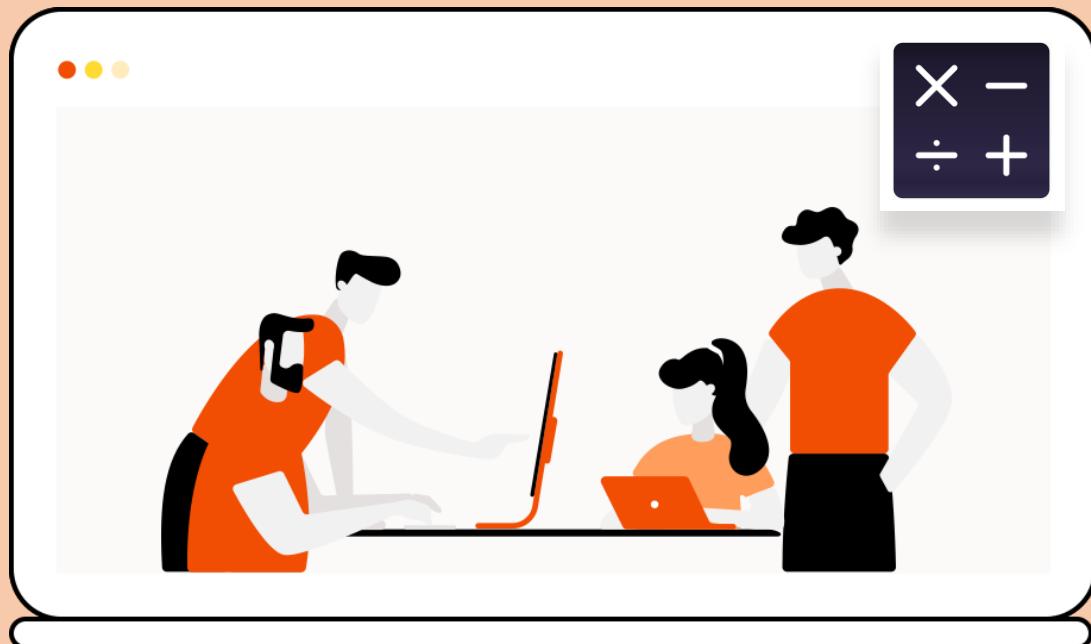
escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

- **> (maior que)**
- **< (menor que)**
- **>= (maior ou igual a)**
- **<= (menor ou igual a)**
- **== (igual a)**
- **!= (diferente de)**

Operadores Lógicos

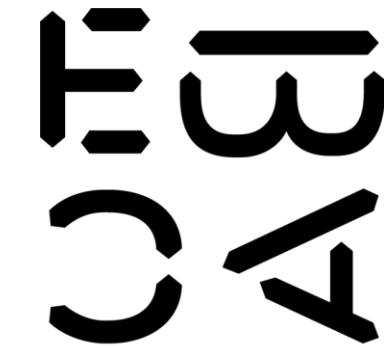
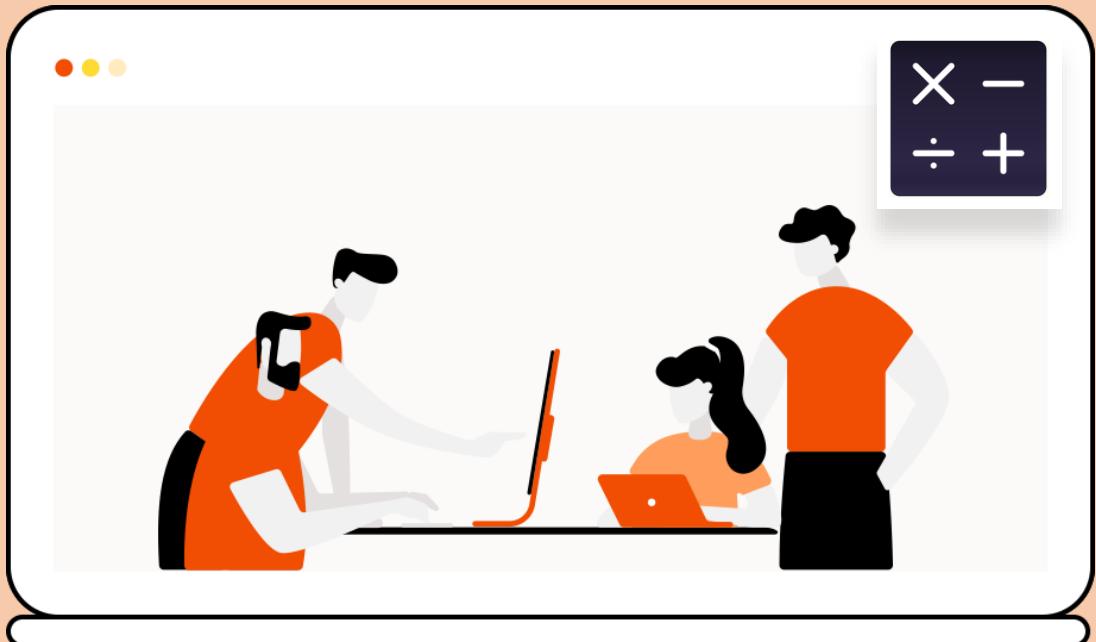


escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia



- E
- OU
- NÃO

Operadores Lógicos



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

- E
- OU
- NÃO

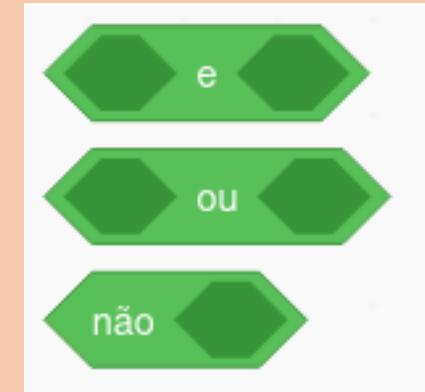


Tabela Verdade



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia



Tabela Verdade

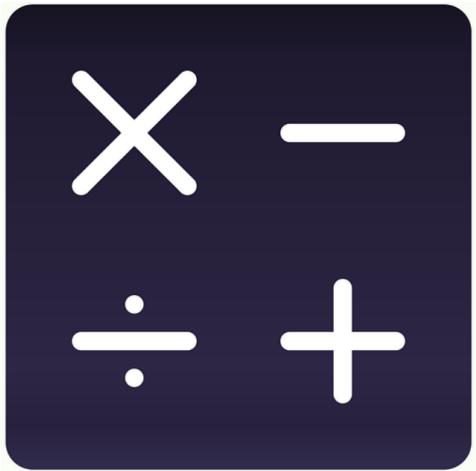


escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

Evento 1	Evento 2	Evento 1 OU Evento 2
V	V	V
V	F	V
F	V	V
F	F	F

Par ou ímpar virtual

Escrever um programa que o/a usuário/a irá digitar um número entre 1 e 5, dizendo se deseja par ou ímpar. O computador irá escolher um número aleatório, também entre 1 e 5. O programa dirá quem ganhou, computador ou usuário/a.





Obrigado!