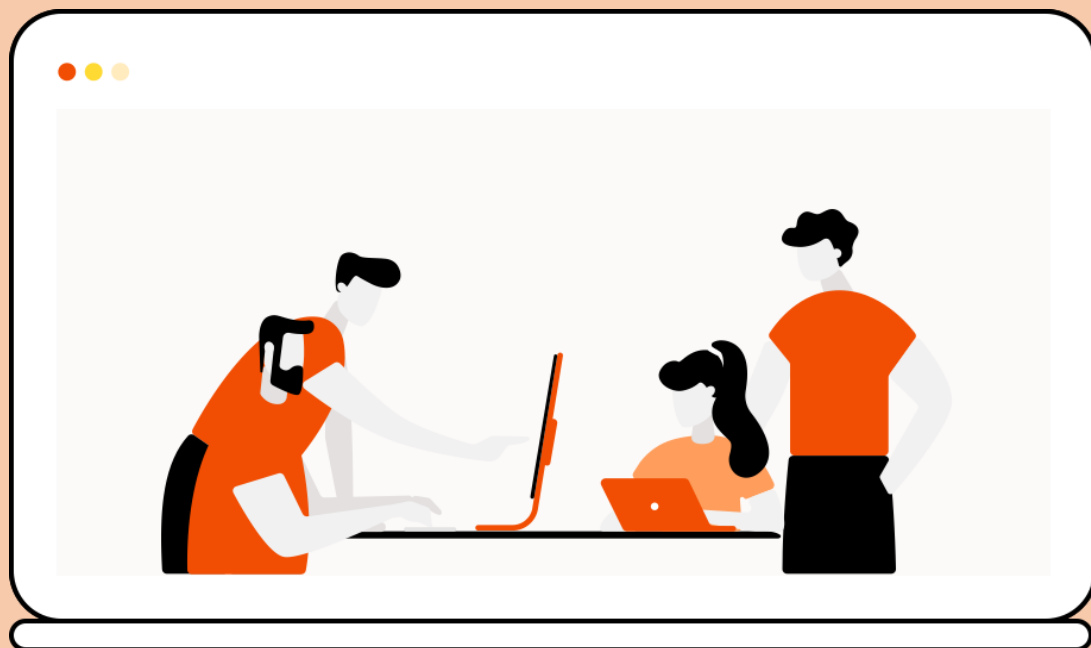


Lógica de Programação

Operadores Relacionais e Lógicos



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

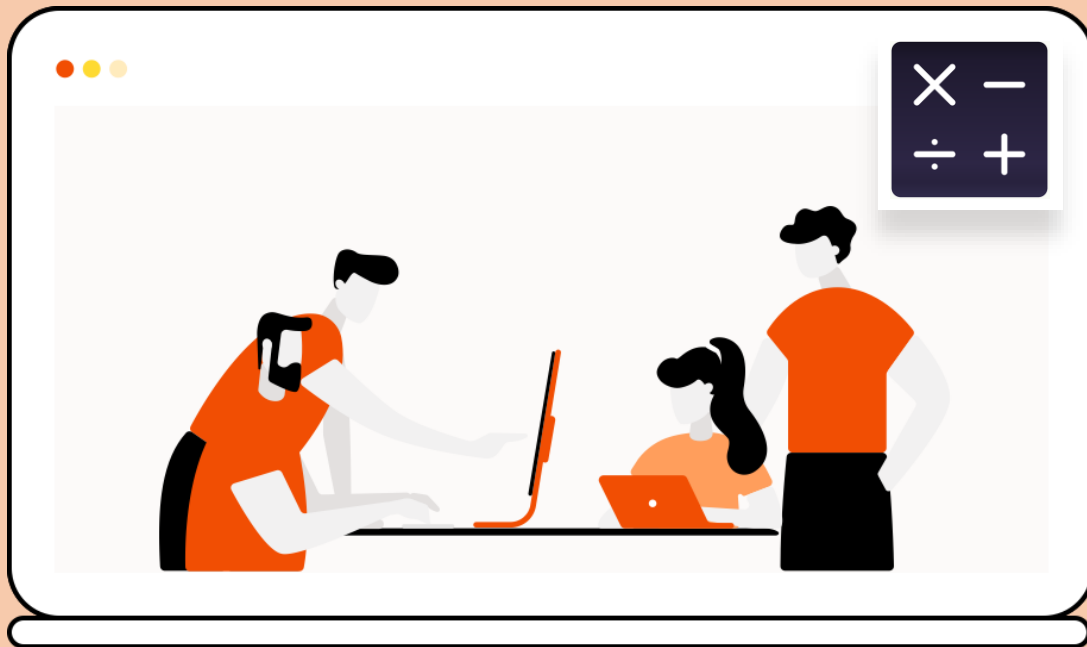


Desenvolvido por

Francisco Viana

Professor

Operadores Relacionais

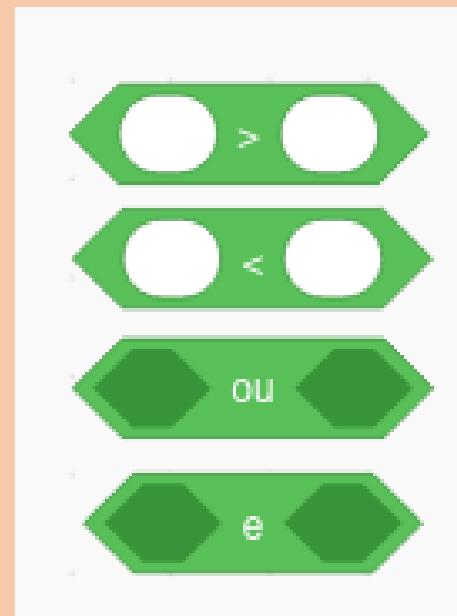


- $>$ (maior que)
- $<$ (menor que)
- \geq (maior ou igual a)
- \leq (menor ou igual a)
- $=$ (igual a)
- \neq (diferente de)

Operadores Relacionais



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia



Operadores Relacionais

EBCA escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

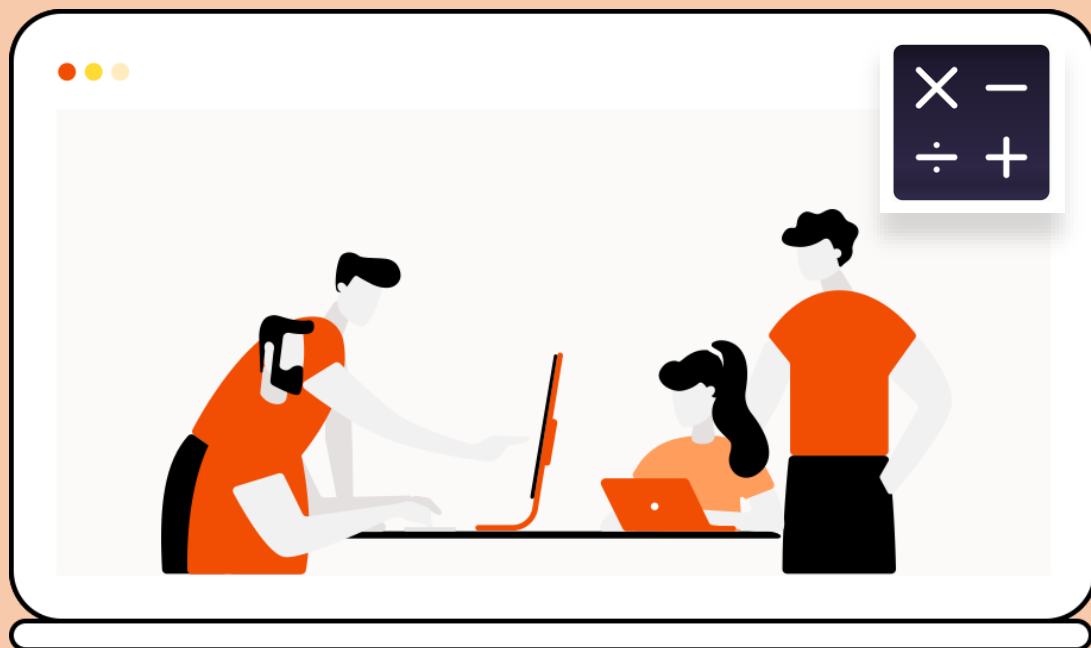


- $>$ (maior que)
- $<$ (menor que)
- \geq (maior ou igual a)
- \leq (menor ou igual a)
- $==$ (igual a)
- $!=$ (diferente de)

Operadores Lógicos



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

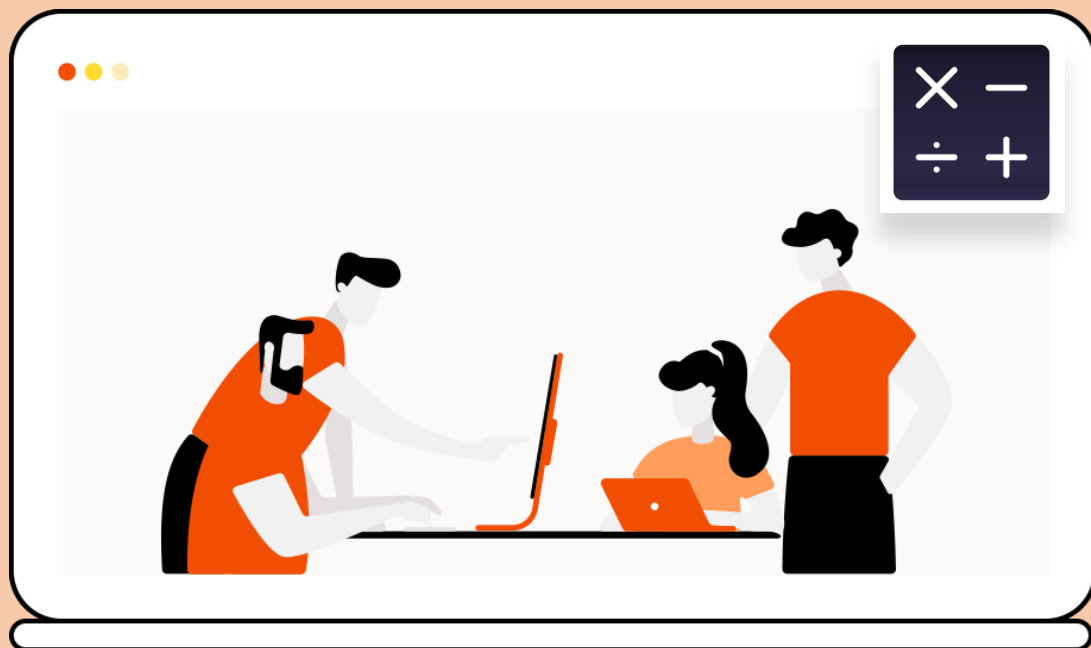


- E
- OU
- NÃO

Operadores Lógicos



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia



- E
- OU
- NÃO

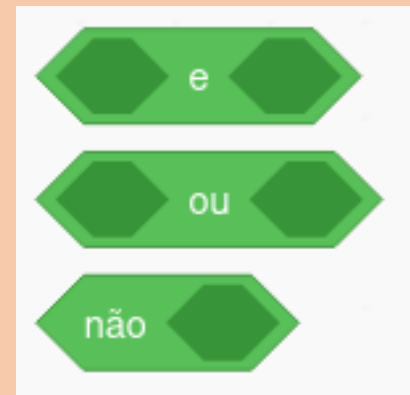


Tabela Verdade



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

Evento 1
V
V
F
F

Evento 2
V
F
V
F

Evento 1 E Evento 2
V
F
F
F

Tabela Verdade

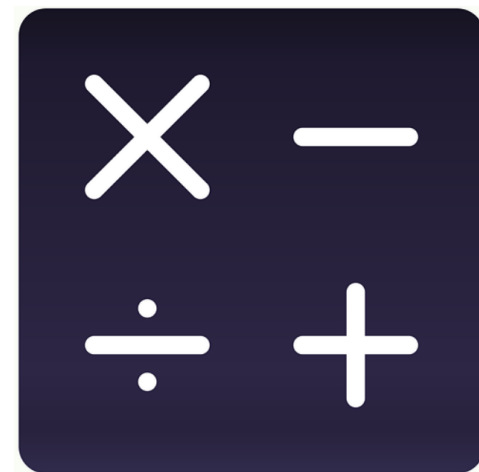


escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

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!