

 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
qb64.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**


 Cria 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**.

 No **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**.



-  **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 crie 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.**

```
Untitled
Insira cinco números acima de zero: 34
Insira cinco números acima de zero: 56
Insira cinco números acima de zero: 75
Insira cinco números acima de zero: 23
Insira cinco números acima de zero: 21
O valor máximo da sequência introduzida é: 75
Press any key to continue
```

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**
-  **Cria um novo programa.**
-  **Cria 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:**



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**.