



Treino 2

Funções

Funções

- Criadas para separar trechos que devem se repetir muitas vezes durante o código.
- Realizam as mesmas instruções a cada chamada.
- Atenção às entradas.
- Podem retornar um valor SE DESEJADO.

Funções

- Cuidado com o retorno da função.
- A passagem de parâmetros pode ser realizada por cópia ou referência.
- Cabeçalho e declaração.
- EX:

```
tipo nome_função(parâmetros){  
    trecho de código  
    return;  
}
```



Estruturas e Tipo Abstrato de Dados (TAD)

Estruturas Struct

- Structs são estruturas que armazenam diversas informações sobre um dado.
- Usadas quando se deseja criar um novo tipo de dados.
- A estrutura pode ser heterogênea.
- Usada quando se deseja criar variáveis que possuem muitas características.
- EX:

```
typedef struct {  
    int matrícula;  
    char nome[50];  
}Aluno;
```

Ponteiros

- Ponteiros são variáveis especiais que armazenam um endereço de memória.
- Extremamente importantes.
- Passagem por referência.
- Operadores
 - &
 - *
 - →
- EX:

```
int num = 10;  
int *ponteiro_num = &num;
```

Your Footer Here

Tipo Abstrato de Dados

- Tipo Abstrato de Dados é uma especificação de um conjunto de dados e as operações que podem ser realizadas sobre eles.
- A especificação normalmente mostra uma ou mais estruturas seguida do cabeçalho de todas as funções disponíveis.
- As funções que serão especificadas devem suprir todas as necessidades do novo Tipo.

Dúvidas

