

ASCII e informacao de codificar um caracter. A convencao e de atribuir 'A' ao 65 caracter, 'B' ao 66, etc.

 132 = 10000100
 32 = 00100000

OR: 10100100 = 164

a	b	a OR b
1	1	1
1	0	1
0	1	1
0	0	0

 PROGRAM Prog3;

```
Var c: char;
    i, na: integer;
    maius: boolean;
```

```
begin
  na := 0;
  for i := 1 to 5 do
    begin
      maius := FALSE;
      repeat
        write('Caracter ',i,': ');
        readln(c);
        if (c>='A') AND (c<='Z') then
          maius := TRUE
        else
          write('Caracter nao maiusculo. Tente novamente');
      until (maius=TRUE);
      if (c='A') then
        na := na+1;
      end;
    writeln('Numero de A: ', na);
  end.
```

 type equipa = record
 nome: string;
 prob: real;
end;

 Var equipas: array[1..16] of equipa;

 equipas[1].nome := 'Brasil';
 equipas[1].prob := 3.0;

FUNCTION Golo(p: real): boolean;

```
begin
  if (Random<p/100.0) then
    golo := TRUE
  else
    golo := FALSE;
end;
```

 FUNCTION Vencedor(eq1, eq2: equipa): integer;

```
Var i: integer;
    ng1, ng2: integer;
begin
  ng1 := 0; ng2 := 0;
  for i := 1 to 90 do
    begin
      if Golo(eq1.prob) then ng1 := ng1+1;
      if Golo(eq2.prob) then ng2 := ng2+1;
```

```

end;
if (ng1=ng2) then
begin
for i := 1 to 30 do
begin
if Golo(eq1.prob) then ng1 := ng1+1;
if Golo(eq2.prob) then ng2 := ng2+1;
end;
if (ng1=ng2) then
repeat
if Golo(30.0*eq1.prob) then ng1 := ng1+1;
if Golo(30.0*eq2.prob) then ng2 := ng2+1;
until (ng1<>ng2);
end;
if (ng1>ng2) then
Vencedor := 1
else
Vencedor := 2;
end;
-----
PROGRAM MestreMaco;

Var comp, larg, area: real;
nazul, npacazul, ncol: integer;
Const PRECO_AZUL=8.95;
PRECO_COLA=0.65;

begin
writeln('Bem vindo ao sistema de apoio ao cliente Mestre Maco');
write('Comprimento: ');
readln(comp);
write('Largura :');
readln(larg);
area := comp*larg;
ncol := Trunc(area+0.99999999);
nazul := Trunc(comp/0.3+0.99999999) * Trunc(larg/0.3+0.99999999);
npacazul := nazul DIV 12;
if (nazul MOD 12)<>0 then
npacazul := npacazul+1;
writeln('Preco total: ', npacazul*PRECO_AZUL +
ncol*PRECO_COLA:0:2);
end.
-----
Com a passagem de valor, so um valor e passado ao procedimento, enquanto com
passagem da referencia uma variavel e passada ao procedimento. Se, dentro do
procedimento estamos a mudar o valor dessa variavel, as mudancas sao
permanentes.

PROCEDURE Valor(v: integer);
begin
v := 2;
end;

PROCEDURE Referencia(Var v: integer);
begin
v := 1;
end;

Var x: integer;

begin
x := 0;
Valor(x); { o valor de x fica 0 }
Referencia(x); { o valor de x muda para 1 }
end.
-----

```