

Lista de exercícios.

Arquivos

- 1) Faça um programa que permita o usuário entrar com diversos nomes e telefone para cadastro (utilize estrutura para este fim). Crie um arquivo com essas informações, uma por linha. O usuário finaliza a entrada com o valor 0 para o telefone.
- 2) Escreva uma função que receba um vetor e seu tamanho como parâmetros e salve os dados em um arquivo de nome "vetor.txt". Cada valor do vetor deve ser salvo em uma linha do arquivo.
- 3) Crie um arquivo que permita o usuário armazenar o nome e a data de nascimento (crie a estrutura **data** contendo dia, mês e ano; e outra estrutura tendo como membros o nome e a estrutura **data**) para uma certa quantidade de pessoas. Com base neste arquivo, leia esse conjunto de nomes, datas de nascimento e a data atual e gere outro arquivo contendo o nome e a idade dessas pessoas.
- 4) Faça um programa que leia um arquivo texto contendo os dados de um aluno. Cada linha do arquivo contém o número de matrícula, o nome e as notas de três provas de um aluno. Os dados devem ser lidos e armazenados em uma estrutura. Em seguida, exiba os dados lidos em tela.

- 5) Crie uma estrutura representando um atleta. Essa estrutura deve conter o nome do atleta, seu esporte, idade e altura. Escreva um programa que leia os dados de cinco atletas e os armazene em um arquivo binário.
- 6) Considerando a estrutura atleta e o arquivo do exercício anterior, escreva um programa que calcule e exiba o nome do atleta mais alto e do mais velho.