

AULA PRÁTICA 01

Objectivos:

- Criar programas em Linguagem C# com recurso a funções sempre que considerar necessário.

Bom trabalho! ☺

EXERCÍCIOS

1. Crie em linguagem C# programas para resolver cada um dos seguintes problemas utilizando funções, sempre que possível.
 - a. Crie um programa que leia o nome próprio do utilizador e imprima uma mensagem personalizada do tipo: "Olá João!"
 - b. Altere o programa de modo a que se o nome for "Bartolomeu", o programa imprima "Dá cá o meu!".
 - c. Altere o programa anterior para que a mensagem surja para todos os nomes terminados em "eu".
Exemplo:> Olá Zebedeu! Dá cá o meu!
 - d. Altere o programa de modo a pedir o nome completo e apresentar apenas o primeiro e o último nome.
 - e. Crie uma função que indique qual de três strings introduzidas pelo utilizador tem um comprimento superior.
 - f. Crie uma função que receba um vector de strings como argumento e retorne um valor booleano indicando se todas as strings têm o mesmo comprimento.
 - g. Crie uma função que receba um vector de strings como argumento e retorne um valor inteiro correspondendo à soma de todos os comprimentos das strings.
 - h. Crie uma função que, numa string substitua todas as letras "v" por "b" e todas as ocorrências de "ão" por "om".
 - i. Crie uma função para verificar se uma string é constituída apenas por algarismos. A função deverá retornar um valor booleano true neste caso.
 - j. Crie uma função que receba uma string como argumento e retorne true se a string não contiver algarismos.
 - k. Crie uma função que leia 2 strings do utilizador e indique qual das strings está primeiro na ordem alfabética.
 - l. Crie uma função que leia 10 nomes para um vector de strings e os ordene alfabeticamente na saída.
 - m. Crie um jogo com 10 advinhas do tipo "Qual a cor do cavalo branco do Napoleão?", cada uma com 3 alternativas, apresentando o resultado final.
 - n. Crie um programa para verificar se uma string é um palíndromo.