



Nome(s): _____

EXERCÍCIO - Aula 03 – Revisão C

- 1 - Faça um programa que leia uma string e a inverta, imprimindo na tela a string invertida.
- 2 - Elabore um programa que declare 4 variáveis do tipo inteiro e 4 do tipo ponteiro para inteiro, e faça com que as variáveis ponteiro apontem para as variáveis inteiro. Coloque comandos que permitam modificar os valores das variáveis inteiras através das variáveis ponteiro. Faça a simulação passo-a-passo para visualizar o que está acontecendo em cada linha do programa.
- 3 - Faça um programa que leia 10 números inteiros e armazene em uma matriz. Depois, utilize a aritmética de ponteiros para imprimir todos os elementos da matriz.
- 4 - Elabore um programa que armazene valores aleatórios em um vetor de inteiros de 10 posições e depois, em outro vetor de ponteiros de inteiros de tamanho 10, coloque os endereços dos valores do vetor de inteiros de forma ordenada crescente, ficando a primeira posição do vetor de ponteiros com o endereço do menor valor até a última posição que conterá o endereço do maior valor.
- 5 - Faça um programa que leia 5 strings e armazene em uma matriz de strings. Cada string deve ter seu espaço alocado dinamicamente (considere strings de no máximo 69 caracteres).
- 6 - Crie um jogo de forca, onde um jogador digita a palavra secreta e o outro tenta adivinhar, através de "chutes" de caracteres. Um exemplo de execução do jogo seria:

```
Iniciando Jogo da Forca...
Jogador 1: Digite a palavra secreta:
(Obs: Neste momento, limpe a tela para que o jogador 2 não veja a
palavra digitada!)
Jogador 2:
Digite uma letra: a
Palavra: _ _ _ _ _ A _ _ A
Erros 0/5
Digite uma letra: e
Palavra: _ E _ _ _ _ A _ _ A
Erros 0/5
Digite uma letra: i
Palavra: _ E _ _ _ _ A _ I A
```

```

Erros 0/5
Digite uma letra: o
Palavra: _ E _ O _ O A _ I A
Erros 0/5
Digite uma letra: r
Palavra: R E _ O _ O A R I A
Erros 0/5
Digite uma letra: j
Palavra: R E _ O J O A R I A Erros 0/5
Digite uma letra: p
Palavra: R E _ O J O A R I A
Erros 1/5
Digite uma letra: l
Palavra: R E L O J O A R I A
Erros 1/5

Parabéns você venceu, a palavra era: RELOJOARIA!!!!!!

```

7 - Faça um Jogo da Velha em C.

```

Iniciando o Jogo da Velha...
* * *
* * *
* * *
Jogador 1: 2 2
* * *
* X *
* * *
Jogador 2: 1 1
0 * *
* X *
* * *
Jogador 1: 1 3
0 * X
* X *
* * *
Jogador 2: 3 1
0 * X
* X *
0 * *
Jogador 1: 2 1
0 * X
X X *
0 * *
Jogador 2: 2 3
0 * X
X X 0
0 * *
Jogador 1: 1 2
0 X X
X X 0

```

```
0 * *
Jogador 2: 3 2
0 X X
X X 0
0 0 *
Jogador 1: 3 3
Um exemplo de execução do jogo seria:0 X X
X X 0
0 0 X
Deu Velha!
```