

Instruções gerais para o BOCA: O BOCA é um programa de correção automática dos exercícios. Portanto, é necessário seguir estritamente os padrões de entrada e saída das questões. Apesar de em um programa comum para um usuário qualquer você ter q usar `printf's` para pedir uma entrada de dados para o usuário, em programas para o BOCA os `printf's` e `scanf's` devem ser usados com muita cautela, e seguindo rigorosamente os formatos de entrada e saída definidos para cada questão a ser submetida para o BOCA. O sistema compara letrinha por letrinha da saída do seu programa (isto é, tudo que foi escrito na tela) com a saída esperada por ele, portanto tudo deve ser escrito na saída padrão (ex. tela do monitor) conforme indicado nos exemplos das questões. Qualquer *printf* realizado sem necessidade pode invalidar a resposta. Lembre-se que os exemplos dados podem não cobrir todos os casos de teste das questões.

(BOCA:L3\_6) Problema: Alguns números tem uma propriedade curiosa. Caso você inverta a ordem dos algarismos desse número ele continuará tendo o mesmo valor. A esses números, damos o nome de Palíndromos. Você deverá implementar um programa que identifica se um dado número é Palíndromo ou não.

- a) A identificação do número palíndromo deverá ser feita por uma função (a ser implementada) que receberá um número inteiro *num* e retornará verdadeiro se o número for palíndromo e falso caso contrário. A função deverá ter o seguinte cabeçalho: `int EhPalindromo(int num);`

- Entrada: uma sequência de inteiros, separados por uma quebra de linha.
- Saída: caso o número seja palíndromo, exibe 'S'. Caso não seja, exibe 'N'. Todas as saídas apresentam uma quebra de linha entre si.

- Exemplo de Entradas:

8999 4546 2133 9999 1111 25252 469
1 2 3 98 99 100
789 445 4654 21558 45654 14741

2369632
---------

- Exemplo de Saídas:

N N N S S S N
---------------------------------

S S S N S N
----------------------------

N N N N S S S
---------------------------------