



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Faculdade de Computação

Avenida João Naves de Ávila, 2121, Bloco 1B - Bairro Santa Mônica, Uberlândia/MG, CEP 38400-902

Telefone: +55 (34) 3239-4218 - www.facom.ufu.br - cocom@ufu.br



Bacharelado em Ciência da Computação

Bacharelado em Sistemas de Informação

Disciplina: Programação Procedimental - PP [GBC014/GSI002]

Prof. Me. Claudiney R. Tinoco e Profa. Dra. Amanda C. Davi Resende

Lab09 – Memória Dinâmica

1. Crie um programa que:
 - a) Aloque dinamicamente um array de 5 números inteiros;
 - b) Peça para o usuário digitar os 5 números no espaço alocado;
 - c) Mostre na tela os 5 números;
 - d) Libere a memória alocada.
2. Faça um programa que leia do usuário o tamanho de um vetor a ser lido e faça a alocação dinâmica de memória. Em seguida, leia do usuário seus valores e imprima o vetor lido.
3. Faça um programa que leia do usuário o tamanho de um vetor a ser lido e faça a alocação dinâmica de memória. Em seguida, leia do usuário seus valores e mostre quantos dos números são pares e quantos são ímpares.
4. Faça um programa que receba do usuário o tamanho de uma string e chame uma função para alocar dinamicamente essa string. Em seguida, o usuário deverá informar o conteúdo dessa string. O programa imprime a string sem suas vogais.
5. Faça um programa que leia um número N e:
 - a) Crie dinamicamente e leia um vetor de inteiro de N posições;
 - b) Leia um número inteiro X e conte e mostre os múltiplos desse número que existem no vetor.
6. Faça um programa que simule a memória de um computador: o usuário irá especificar o tamanho da memória, ou seja, quantos bytes serão alocados do tipo inteiro. Para tanto, a memória solicitada deve ser um valor múltiplo do tamanho do tipo inteiro. Em seguida, o usuário terá 2 opções: inserir um valor em uma determinada posição ou consultar o valor contido em uma determinada posição. A memória deve iniciar com todos os dados zerados.
7. Escreva um programa que leia primeiro os 6 números gerados pela loteria e depois os 6 números do seu bilhete. O programa então compara quantos números o jogador acertou. Em seguida, ele aloca espaço para um vetor de tamanho igual a quantidade de números corretos e guarda os números corretos nesse vetor. Finalmente, o programa exibe os números sorteados e os seus números corretos.

8. Faça um programa para armazenar em memória um vetor de dados contendo 1500 valores do tipo int, usando a função de alocação dinâmica de memória CALLOC:
 - a) Faça um loop e verifique se o vetor contém realmente os 1500 valores inicializados com zero (conte os 1500 zeros do vetor);
 - b) Atribua para cada elemento do vetor o valor do seu índice junto a este vetor;
 - c) Exibir na tela os 10 primeiros e os 10 últimos elementos do vetor.
9. Faça um programa que leia uma quantidade qualquer de números armazenando-os na memória e pare a leitura quando o usuário entrar um número negativo. Em seguida, imprima o vetor lido. Use a função REALLOC.
10. Faça um programa que pergunte ao usuário quantos valores ele deseja armazenar em um vetor de double, depois use a função MALLOC para reservar (alocar) o espaço de memória de acordo com o especificado pelo usuário. Esse vetor deve ter um tamanho maior ou igual a 10 elementos. Use este vetor dinâmico como um vetor comum, atribuindo aos 10 primeiros elementos do vetor valores aleatórios (usando a função rand) entre 0 e 100. Exiba na tela os valores armazenados nos 10 primeiros elementos do vetor.
11. Crie um programa que declare uma estrutura (registro) para o cadastro de alunos.
 - a) Deverão ser armazenados, para cada aluno: matrícula, sobrenome (apenas um) e ano de nascimento;
 - b) Ao início do programa, o usuário deverá informar o número de alunos que serão armazenados;
 - c) O programa deverá alocar dinamicamente a quantidade necessária de memória para armazenar os registros dos alunos;
 - d) O programa deverá pedir ao usuário que entre com as informações dos alunos.
 - e) Ao final, mostrar os dados armazenados e liberar a memória alocada.
12. Considere um cadastro de produtos de um estoque, com as seguintes informações para cada produto:
 - Código de identificação do produto: representado por um valor inteiro
 - Nome do produto: com até 50 caracteres
 - Quantidade disponível no estoque: representado por um número inteiro
 - Preço de venda: representado por um valor real
 - a) Defina uma estrutura, denominada produto, que tenha os campos apropriados para guardar as informações de um produto;
 - b) Crie um conjunto de N produtos (N é um valor fornecido pelo usuário) e peça ao usuário para entrar com as informações de cada produto;
 - c) Encontre o produto com o maior preço de venda;
 - d) Encontre o produto com a maior quantidade disponível no estoque.
13. Escreva um programa que aloque dinamicamente uma matriz (de inteiros) de dimensões definidas pelo usuário e a leia. Em seguida,

implemente uma função que receba um valor, retorne 1 caso o valor esteja na matriz ou retorne 0 caso não esteja na matriz.

14. Construa um programa que leia o número de linhas e de colunas de uma matriz de números reais, aloque espaço dinamicamente para esta e a inicialize com valores fornecidos pelo usuário. Ao final, o programa deverá retornar a matriz na saída padrão com layout apropriado.
15. Faça um programa que leia dois números N e M e:
 - a) Crie e leia uma matriz de inteiros N x M;
 - b) Localize os três maiores números de uma matriz e mostre a linha e a coluna onde estão.
16. Faça um programa que leia dois números N e M:
 - a) Crie e leia uma matriz N x M de inteiros;
 - b) Crie e construa uma matriz transposta M x N de inteiros;
 - c) Mostre as duas matrizes.
17. Faça um programa que leia números do teclado e os armazene em um vetor alocado dinamicamente. O usuário irá digitar uma sequência de números, sem limite de quantidade. Os números serão digitados um a um e, sendo que caso ele deseje encerrar a entrada de dados, ele irá digitar o número ZERO. Os dados devem ser armazenados na memória deste modo:
 - a) Inicie com um vetor de tamanho 10 alocado dinamicamente;
 - b) Após, caso o vetor alocado esteja cheio, aloque um novo vetor do tamanho do vetor anterior adicionado espaço para mais 10 valores (tamanho N+10, onde N inicia com 10);
 - c) Copie os valores já digitados da área inicial para esta área maior e libere a memória da área inicial;
 - d) Repita este procedimento de expandir dinamicamente com mais 10 valores o vetor alocado cada vez que o mesmo estiver cheio. Assim o vetor irá ser "expandido" de 10 em 10 valores.

Ao final, exiba o vetor lido. Não use a função REALLOC.

18. Escreva um programa para fazer a alocação dinâmica dos blocos de dados conforme solicitado abaixo:
 - a) Vetor de 1024 Bytes (1 Kbyte);
 - b) Matriz de inteiros de dimensão 10 x 10;
 - c) Vetor para armazenar 50 registros contendo: nome do produto (30 caracteres), código do produto (inteiro) e preço em reais;
 - d) Texto de até 100 linhas com até 80 caracteres em cada linha.
19. Faça um programa para associar nomes as linhas de uma matriz de caracteres. O usuário irá informar o número máximo de nomes que poderão ser armazenados. Cada nome poderá ter até 30 caracteres com o '\0'. O usuário poderá usar 5 opções diferentes para manipular a matriz:
 - a) Gravar um nome em uma linha da matriz;
 - b) Apagar o nome contido em uma linha da matriz;
 - c) Informar um nome, procurar a linha onde ele se encontra e substituir por outro nome;
 - d) Informar um nome, procurar a linha onde ele se encontra e apagar;
 - e) Pedir para recuperar o nome contido em uma linha da matriz.

20. Faça um programa que:

- a) Peça para o usuário entrar com o nome e a posição (coordenadas X e Y) de N cidades e as armazene em um vetor de estruturas (N é informado pelo usuário);
- b) Crie uma matriz de distâncias entre cidades de tamanho $N \times N$;
- c) Calcule as distâncias entre cada duas cidades e armazene na matriz;
- d) Exiba na tela a matriz de distâncias obtida;
- e) Quando o usuário digitar o número de duas cidades o programa deverá retornar a distância entre elas.

21. Faça um programa que leia quatro números a , b , c e d , que serão as dimensões de duas matrizes, e:

- a) Crie e leia uma matriz, dadas as dimensões dela;
- b) Crie e construa uma matriz que seja o produto de duas matrizes. Na sua função `main()`, imprima as duas matrizes e o produto entre elas, se existir.