

FromCaio – Lista Treino 03.1

Assunto: Arrays e Strings

1. Criar um programa que solicita uma string e verifica se ela é um palíndromo ou não. Um palíndromo é uma string que, quando invertida, se mantém igual a original. Por exemplo: arara.
2. Crie um programa que realiza a seguinte tarefa:
 - Solicite ao usuário que insira uma string (uma sequência de caracteres terminada por '\0').
 - Solicite ao usuário que insira um caractere único.
 - O programa deve verificar se o caractere fornecido pelo usuário está presente na string.
 - O programa deve imprimir "Verdadeiro" se o caractere estiver presente e "Falso" caso contrário.
3. Crie um programa que realiza a seguinte tarefa:
 - Solicite ao usuário que insira uma string (uma sequência de caracteres terminada por '\0').
 - Solicite ao usuário que insira uma substring (uma sequência de caracteres terminada por '\0').
 - O programa deve verificar se a substring fornecida pelo usuário está presente na string principal.
 - O programa deve imprimir "Verdadeiro" se a substring estiver presente e "Falso" caso contrário.
4. Elabore um programa em C que conte o número de ocorrências de um caractere específico em uma string fornecida pelo usuário. O programa deve seguir estes passos:
 - Solicite ao usuário que insira uma string.
 - Solicite ao usuário que insira um caractere único.
 - O programa deve contar e imprimir o número de vezes que o caractere aparece na string.
5. Digite 10 números em um vetor e no final imprima a média, o maior e o menor número.
6. Preencha um vetor X de 10 elementos inteiros e positivos. Imprima o maior valor do vetor, e o menor valor do vetor.
7. Preencha um vetor X de 10 elementos inteiros e positivos. Criar um vetor Y da seguinte forma: os elementos de Y com índice par receberão os respectivos elementos de X divididos por 2; os elementos com índice ímpar receberão os respectivos elementos de X multiplicados por 3. No final, imprima o vetor X e o vetor Y.