

O objetivo desta atividade é permitir que o aluno seja capaz de utilizar as instruções lógicas e de deslocamento.

1- Uso das instruções de manipulação de string

Fazer um programa que (um procedimento para cada):

- 1 – leia um string e armazene na memória e imprima o string lido
- 2 – copie este sting em outro
- 3 – compara o string lido com um já armazenado na memória e diga se são iguais ou não.
- 4 - verifique quantas letras 'a' tem o string