



Universidade de São Paulo

Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação

Departamento de Ciências de Computação

SCC0222 – Laboratório de Introdução à Ciência da Computação I

Exercício: Linha do Teclado

Professores: Dr. Marcelo Garcia Manzato (mmanzato@icmc.usp.br)

Dr. Joao do Espirito Santo Batista Neto (jbatista@icmc.usp.br)

Monitores: Enzo Nunes, Gustavo Ribeiro, Murilo Zabott, Lucas Pereira, Otto Fernandes

1 Descrição

Desenvolva um programa em **C** que, dada uma *string* informada pelo usuário, verifique se ela pode ser escrita usando apenas as letras de uma linha do teclado, em caso positivo, seu programa deve imprimi-la.

2 Instruções Complementares

- Você **deve** desenvolver seu programa utilizando **funções**, uma sugestão é utilizar a seguinte função:

```
bool esta_naLinha(char *palavra, char *linha)
```

- Seu programa deve ser **case-insensitive**
- Considere que um teclado padrão é contido por 3 linhas de letras, com as seguintes organizações:
 - 1ª linha: "qwertyuiop"
 - 2ª linha: "asdfghjkl"
 - 3ª linha: "zxcvbnm"
- A entrada deve ser lida até o usuário informar **EOF**
- Considere que a maior string que o usuário possa informar contenha 100 letras
- É permitido o uso das funções da biblioteca `<string.h>`, caso tenha interesse, pesquise mais em <https://cplusplus.com/reference/cstring/>
- Submeta o arquivo `.c` com seu código no <http://run.codes>

3 Exemplos de Entrada e Saída

A seguir são apresentados exemplos de entrada e saída para que você teste seu código enquanto desenvolve o exercício.

Entrada

Gustavo
Teto
Murilo
Falha
Enzo
Zxcvbnm
Lucas
Otto

Saída

Teto
Falha
Zxcvbnm
Otto