

---

## Laboratório #3 - lab3.c

Bilhetes de Arnaldo

---

**Prof. Valério Rosset**

### 1 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

Arnaldo gosta de enviar bilhetes à seus colegas durante as aulas. Para evitar que a professora consiga ler seus bilhetes (caso ela se depare com algum deles na sala de aula), Arnaldo os envia criptografados. Ele faz isso de maneira bastante simples: invertendo as letras e palavras da mensagem enviada.

#### TAREFA

Desenvolva um algoritmo em linguagem C - **utilizando lista dinâmica dupla** - que receba um bilhete de Arnaldo e o converta para escrita comum.

#### ENTRADA

A entrada contém um único conjunto de teste, que deve ser lido do dispositivo de entrada padrão (normalmente o teclado). O conjunto de teste é composto por 2 linhas.

1. A primeira linha contém um valor inteiro  $L$ ,  $1 \leq L \leq 100$ , que representa a quantidade de caracteres contidas no arquivo (incluindo espaçamento - um espaçamento é igual a um caractere).
2. A segunda linha contém a frase que deve ser decifrada.

#### Exemplo:

27

LAGEL HE SODAD ED ARUTURTSE

Não se esqueça que `\n` (próxima linha) é considerado um caractere.

## SAÍDA

Como saída padrão, seu programa deve imprimir a mensagem de Arnaldo:  
O exemplo abaixo mostra como deve ser a saída (para o exemplo de entrada acima) do programa e qual a sintaxe em C utilizada para exibi-lá.

### Exemplo:

ESTRUTURA DE DADOS EH LEGAL

### Sintaxe (exemplo) :

```
for (p = le; p != NULL; p = p->prox)
    printf ("%c", p->inf);
```

## EXEMPLOS

Entrada	Saída
25 SARIEMLAP MET ARRET AHNIM	MINHA TERRA TEM PALMEIRAS

Entrada	Saída
35 ?ALUA AD SIOPED ETEVROS RAMOT SOMAV	VAMOS TOMAR SORVETE DEPOIS DA AULA?

## OBSERVAÇÕES

- É fundamental que o programa imprima apenas o valor de saída.
- Os exercícios devem ser postados no site <http://judge.sjc.unifesp.br>.
- Cada aluno deverá postar apenas um exercício dentro da data limite.
- Os plágios serão penalizados. Como não será possível saber quem copiou, todos os casos envolvidos receberão punições iguais, portanto, não divulgue seu código.