

Avaliação – Valor: 10,0

Nome: _____ Data: __/__/____

Parte 1: _____ Parte 2: _____ **Total:** _____

Prova individual.
Pontuação máxima: 10,0.

Parte 1: escrita a mão.
Total = (Parte1+Parte2)/2

Parte 2: prática.

PARTe 1 – ALOCAÇÃO DINÂMICA

(2,5 – malloc) 1 – Cria lista de caracteres. Escreva a função `char * criaListaChar(char ch)` para retornar uma string alocada dinamicamente inicializada com o caracter `ch`. Não esqueça do `'\0'`.
Exemplo:

```
mesString('a') = "a"  
mesString('F') = "F"  
mesString('z') = "z"
```

(2,5 – realloc) 2 – Insere caracter. Escreva a função `char * insereChar(char * listaChar, char ch)` para adicionar o caracter `ch` a uma lista de caracteres `listaChar` previamente existente. A função retorna a lista de caracteres `listaChar` atualizada com a adição do caracter `ch`. Você pode inserir o caracter em qualquer posição da lista. Não esqueça do `'\0'`. Exemplo:

```
insereChar("a", 'b') = "ab"      //insereChar("a", 'b') = "ba"  
insereChar("ab", 'c') = "abc"    //insereChar("ab", 'c') = "cab"  
insereChar("qwer", 't') = "qwert" //insereChar("qwer", 't') = "tqwer"  
insereChar(NULL, 'c') = NULL
```

PARTe 2 – ARQUIVOS

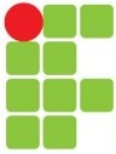
(5,0) 3 – Primeira linha no final do arquivo. Escreva a função `int rotacionaConteudo(char * nomeArquivo)` para ler um arquivo `nomeArquivo` que contém uma lista de palavras. Cada palavra tem no máximo 49 caracteres e ocupa uma linha. A função `rotacionaConteudo` retira a primeira linha do arquivo e adiciona o conteúdo na última linha. Repare que o arquivo sempre tem o mesmo número de linhas. A função retorna 1 em caso de sucesso e 0 caso contrário.

Considere que existe um arquivo chamado `palavras.txt` com o seguinte conteúdo:

```
ferias  
janeiro  
passe  
sem  
reavaliacao
```

A chamada de `rotacionaConteudo("palavras.txt")` ==1, resulta no seguinte conteúdo:

```
janeiro  
passe  
sem  
reavaliacao  
ferias
```

Nome: _____ Data: __/__/__

Parte 2

Preliminares. Faça download do arquivo `prova3.zip` da prova no ambiente da disciplina (Google Classroom). Edite o arquivo `forca.txt` manualmente para **adicionar** cada palavra de seu nome ao arquivo. Mantenha uma linha em branco no final do arquivo.

(10,0) Questão Única. Faça download do arquivo da prova no Classroom. Aqui está o desenvolvimento parcial do jogo da forca. Complete a função `main` nas linhas comentadas e termine o desenvolvimento do jogo.

São TRÊS marcações ao todo.

- i. `// #1 - PROVA - utilize aqui as funcoes de alocao dinamica`
- ii. `// #2 - PROVA - utilize aqui a funcao de rotacionaConteudo()`
- iii. `// #3 - PROVA - libere aqui todas as variaveis dinamicas`

Mostre o jogo funcionando e fique com 10,0 na parte 2!

Pontuação Intermediária. Não sabe como escrever a função `main()`? As seguintes demonstrações também valem nota.

(1,0) i – Escreva a função `main()` demonstrando o uso de `criaListaChar()` com a primeira letra de seu primeiro nome

(2,5) ii – Escreva a função `main()` demonstrando o uso de `insereChar()` com as demais letras de seu primeiro nome

(2,5) iii – Escreva a função `main()` demonstrando o uso de `rotacionaConteudo()` em um arquivo chamado `seuPrimeiroNome.txt` contendo todos os nomes que compõem seu nome completo.

Exemplo para `andre.txt`:

```
andre
luis
del
mestre
martins
```