

Projeto e Construção de Sistemas

Módulo 2

Lista de Exercícios

3. String e Manipulação de Objetos

Programa 3.1:

Escreva um programa que dado um valor numérico (armazenado em uma variável inteira), imprima cada um dos seus dígitos por extenso da esquerda para a direita e vice-versa.

Ex: 4571:

Resultado:

quatro cinco sete um

um sete cinco quatro

Programa 3.2:

Escreva um programa que determine se um número é ou não um palíndromo (as leituras da esquerda para a direita e vice-versa são iguais).

Exemplos de Palíndromo: 12321, 55555, 45554, 11611, 123321

Programa 3.3:

Dado um array de strings com 20 nomes (com nome e sobrenome) de pessoas, escreva um programa que faça 10 sorteios, sendo 4 pessoas sorteadas em cada sorteio, e imprima a relação completa das pessoas (em ordem alfabética) e a respectiva quantidade de vezes que cada um foi sorteado.

Programa 3.4:

Dado o array de strings do programa 3.4, gere duas strings: uma obtida concatenando-se os primeiros nomes de cada pessoa; e uma outra string obtida concatenando-se os últimos nomes de cada um. Ambas as strings devem ser geradas com os nomes separados por brancos e com todas as letras maiúsculas.