



INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
BAHIA

Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Turno: Noturno

Data: 27/07/2016

Disciplina: INF029 – Laboratório de Programação

Professor: Renato Novais

Estudante:

Nota:

Avaliação I

1. (Valor 3.0) Se você pensar em um papel como um plano e uma letra como uma marcação neste plano, então estas letras dividem o plano em regiões. Por exemplo, as letras A, D e O dividem o plano em 2 pois possuem um espaço confinado em seu desenho, ou um “buraco”. Outras letras como B possuem 2 buracos e letras como C e E não possuem buracos. Deste modo podemos considerar que o número de buracos em um texto é igual a soma dos buracos nas palavras dele. A sua tarefa é, dado um texto qualquer, encontre a quantidade de buracos nele. Seu programa deve ter pelo menos as seguintes funções:
 - a. `qtdBuracosEmLetra` -> esta função recebe uma letra e retorna a quantidade de buracos nela
 - b. `qtdBuracosEmTexto` -> esta função recebe um texto e retorna a quantidade de buracos nele. Ela deve usar `qtdBuracosEmLetra`
 - c. a função `main`, deve solicitar o texto do usuário e informar quantos buracos tem no texto.
2. (Valor 5.0) Crie um programa que tenha um vetor de caracteres. Esse vetor deve ter um tamanho máximo TAM = 10. Nenhum parâmetro pode ser global. O programa deve ter:
 - a. A função menu com as opções: insere caractere, troca caractere, sair
 - b. uma função “insere caractere”. Ela deve solicitar o caractere ao usuário, e inserir no vetor, na primeira posição vazia, se ainda tiver espaço. Deve retornar se foi inserido ou não.
 - c. Uma função “troca caractere”. Essa função solicita um novo caractere ao usuário. A função deve procurar no vetor o primeiro caractere que é maior que o caractere informado, quando achar, fazer a troca. A função deve retornar se houve a troca ou não. Quando houver a troca, a função principal (`main`) deve ser capaz de imprimir qual foi o caractere que saiu do vetor.