Curso: Sistemas de Informação Professor: Lucas Félix

Lista de Exercícios 14 Algoritmos e Técnicas de Programação Data de Entrega: 19/11/2022



Instruções

- Essa lista de exercícios será aceita exclusivamente na data de entrega.
- Implemente o código, teste e envie-o todos os exercícios pelo canvas em formato .zip.
- Lembre-se, essa lista é para que você chegue preparado(a) na prova.

Exercícios

- 1. Leia duas cadeias de caracteres A e B. Determine quantas vezes a cadeia A ocorre na cadeia B.
- 2. Faça um programa que contenha um menu com as seguintes opções:
 - Ler uma string S1 (tamanho máximo 20 caracteres);
 - Imprimir o tamanho da string S1;
 - Comparar a string S1 com uma nova string S2 fornecida pelo usuário e imprimir o resultado da comparação;
 - Concatenar a string S1 com uma nova string S2 e imprimir na tela o resultado da concatenação;
 - Imprimir a string S1 de forma reversa;
 - Contar quantas vezes um dado caractere aparece na string S1. Esse caractere desse ser informado pelo usuário;
 - Substituir a primeira ocorrência do caractere C1 da string S1 pelo caractere C2. Os caracteres C1 e C2 serão lidos pelo usuário;
 - Verificar se uma string S2 é substring de S1. A string S2 deve ser informada pelo usuário;
 - Retornar uma substring da string S1. Para isso o usuário deve informar a partir de qual posição deve ser criada a substring e qual é o tamanho da substring.
- 3. Leia uma cadeia de caracteres no formato "DD/MM/AAAA" e copie o dia, mês e ano para 3 variáveis inteiras. Antes disso, verifique se as barras estão no lugar certo, e se DD, MM e AAAA são numéricos.
- 4. Faça um programa para ler uma tabela contendo os nomes dos alunos de uma turma de 5 alunos. O programa deve solicitar ao usuário os nomes do aluno, sempre perguntando se ele deseja inserir mais um nome na lista. Uma vez lidos todos os alunos, o usuário irá indicar um nome que ele deseja verificar se está presente na lista, onde o programa deve procurar pelo nome (ou parte deste nome) e se encontrar deve exibir na tela o nome completo e o índice do vetor onde está guardado este nome.
- 5. Construa um programa que leia duas strings fornecidas pelo usuário e verifique se a segunda string lida esta contida no final da primeira, retornando o resultado da verificação.
- 6. Implemente um programa que leia duas strings, str1 e str2, e um valor inteiro positivo N. Concatene não mais que N caracteres da string str2 à string str1 e termine str1 com " 0".