
	<p>Ministério da Educação Universidade Federal de Santa Maria Curso Técnico em Informática para Internet Integrado ao Ensino Médio Colégio Técnico Industrial de Santa Maria - CTISM</p>	
---	--	---

**Avaliação da disciplina: Algoritmos e Programação**

**Profª: Luciana Lourega**

Nome: \_\_\_\_\_



Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Nota: \_\_\_\_\_.

**Orientações:** As tarefas abaixo devem ser desenvolvidas individualmente. Não é permitido consultar nenhum material, nem acessar a internet. Ao final do desenvolvimento da avaliação, o aluno deve inserir suas resoluções na tarefa aberta pelo professor no moodle. A interpretação das tarefas faz parte da avaliação.

**Tarefa 1:** Desenvolva os programas abaixo utilizando a linguagem C.

- (Valor 2.0) )Receber um nome e imprimir as letras na posição ímpar. No final do programa o nome deve ser mostrado ao usuário.
- (Valor 2.0) Para evitar fraudes, uma máquina de preenchimento de cheques deve preencher as dezenas não utilizadas no valor numérico com asteriscos. Considerando que na loja X não são aceitos cheques de valores maiores que R\$ 10.000,00, faça um programa que imprimia na tela o valor numérico do cheque e seu valor por extenso.
- (Valor 2.0) Fazer um programa para receber uma string do usuário (máx. 50 caracteres) e fazer uma estatística dos caracteres digitados. Por exemplo, para a string "O EXERCICIO E FACIL", a estatística mostrada será 'O' = 2, ' '=3, 'E' = 3, 'X' = 1, 'R' = 1, 'C' = 3, 'I' = 3, 'F' =1, 'A' = 1, 'L' = 1.
- (Valor 2.0) Faça um programa que leia quatro palavras pelo teclado, e armazene cada palavra em uma string. Depois, concatene todas as strings lidas numa única string. Por fim apresente esta como resultado ao final do programa.

	<p>Ministério da Educação Universidade Federal de Santa Maria Curso Técnico em Informática para Internet Integrado ao Ensino Médio Colégio Técnico Industrial de Santa Maria - CTISM</p>	
---	--	---

**Tarefa 2:** Analise o código abaixo e observe o que está faltando para que o programa rode conforme o enunciado.

- a) (Valor 2.0) O programa abaixo tem como propósito que o usuário entre com os nomes e no final imprima os nomes em ordem alfabética.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

int main() {

    int i, contador = 0, troca, copia, vetor[100];

    srand(time(NULL));

    do{
        troca = 0;
        contador++;

        for(i = 0; i < 99; i++){
            if(vetor[i] > vetor[i+1]){
                copia = vetor[i];
                troca = 1;
            }
        }
    }while(troca);

    printf("\nApos a ordenacao: Contador: %d\n", contador);

    for(i = 0; i < 100; i++){
        printf("%3d ", vetor[i]);
    }
    return 0;
}
```