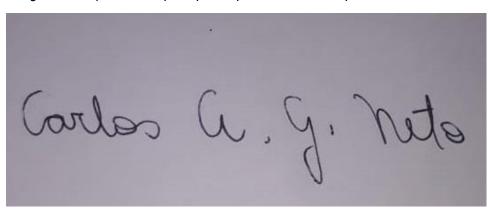
Nome: Carlos Augusto Gomes Neto

Matrícula: 11821BCC016

## Declaração de Idoneidade da Prova

"Eu afirmo que todas as respostas desta prova são de minha autoria. Durante todo o tempo em que esta prova esteve comigo, isto é, até antes de eu devolver esta prova no Teams©, eu não conversei por meio escrito ou oral, por qualquer meio de comunicação, com qualquer outra pessoa (física ou jurídica) sobre qualquer questão desta prova."



```
//Nome: Carlos Augusto Gomes Neto
//Matrícula: 11821BCC016
                              Data: 02/10/2020
//O programa irá perguntar o usuario o que ele deseja gravar em um arquivo
//O resultado esperado é que seja gravado no arquivo tudo o que o usuário
digitou
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#define MAX 100
int
main()
{
   FILE *f = NULL;
                              //variavel tipo file
   char nome[MAX];
                              //array que guarda nome do arquivo
```

```
char guardar[MAX]; //array que armazena o que o usuário
digitar no arquivo
   int i = 0;
                             //contador laço
                       //tamanho do que o usuário digitou
   int tam = 0;
   printf("Digite o nome do arquivo:\n");
                                                    //usuario digita o
nome do arquivo
   scanf("%s", nome);
                                                     //nome guardado em
um array
   f = fopen( nome, "w");
                                                     //abertura do
arquivo
   if ( f == NULL)
       printf("Erro ao abrir o arquivo");  //erro ao abrir,
fim programa
   printf("Digite o que quer gravar no arquivo:\n"); //conteudo que
usuario quer escrever no arquivo
   scanf(" %[^\n]s", guardar);
   tam = strlen(guardar);
                                      //tamanho do que o usuário
digitou
   for(i=0; i<tam; i++)</pre>
       putc(guardar[i], f);
                                        //escrevendo no arquivo o
conteudo
   fclose(f);
                                      //fecha arquivo
   f = NULL;
                                      //libera memoria do ponteiro
   return 0;
}
```