

Algoritmos (BD)

Painel ► Meus cursos ► Banco de Dados ► 1º Semestre ► Algoritmos (BD) ►
24 outubro - 30 outubro ► Lista de Exercícios - Manipulação de Strings

Lista de Exercícios - Manipulação de Strings

1. **Tamanho de strings.** Faça um programa que leia 2 strings e informe o conteúdo delas seguido do seu comprimento. Informe também se as duas strings possuem o mesmo comprimento e são iguais ou diferentes no conteúdo.

- Compara duas strings
String 1: Brasil Hexa 2006
String 2: Brasil! Hexa 2006!
Tamanho de "Brasil Hexa 2006": 16 caracteres
Tamanho de "Brasil! Hexa 2006!": 18 caracteres
As duas strings são de tamanhos diferentes.
As duas strings possuem conteúdo diferente.

2. **Nome ao contrário em maiúsculas.** Faça um programa que permita ao usuário digitar o seu nome e em seguida mostre o nome do usuário de trás para frente utilizando somente letras maiúsculas. Dica: lembre-se que ao informar o nome o usuário pode digitar letras maiúsculas ou minúsculas.

3. **Nome na vertical.** Faça um programa que solicite o nome do usuário e imprima-o na vertical.

- F
U
L
A
N
O

4. **Nome na vertical em escada.** Modifique o programa anterior de forma a mostrar o nome em formato de escada.

- F
FU
FUL
FULA
FULAN
FULANO

5. **Nome na vertical em escada invertida.** Altere o programa anterior de modo que a escada seja invertida.

- FULANO
FULAN
FULA
FUL
FU
F

6. **Data por extenso.** Faça um programa que solicite a data de nascimento (dd/mm/aaaa) do usuário e imprima a data com o nome do mês por extenso.

- Data de Nascimento: 29/10/1973
Você nasceu em 29 de Outubro de 1973.

7. **Conta espaços e vogais.** Dado uma string com uma frase informada pelo usuário (incluindo espaços em branco), conte:

- quantos espaços em branco existem na frase.
- quantas vezes aparecem as vogais a, e, i, o, u.

8. **Número por extenso.** Escreva um programa que solicite ao usuário a digitação de um número até 99 e imprima-o na tela por extenso.

9. **Jogo de Forca.** Desenvolva um jogo da forca. O programa terá uma lista de palavras lidas de um arquivo texto e escolherá uma aleatoriamente. O jogador poderá errar 6 vezes antes de ser enforcado.

- Digite uma letra: A
-> Você errou pela 1ª vez. Tente de novo!

Digite uma letra: O
A palavra é: _ _ _ _ O

Digite uma letra: E
A palavra é: _ E _ _ O

Digite uma letra: S
-> Você errou pela 2ª vez. Tente de novo!

Última atualização: segunda-feira, 23 out 2017, 20:39

NAVEGAÇÃO



Painel

- Página inicial do site

Páginas do site

Meus cursos

Banco de Dados


1º Semestre

Algoritmos (BD)

Participantes

 Emblemas

 Competências

 Notas

Geral

1 agosto - 7 agosto

8 agosto - 14 agosto

15 agosto - 21 agosto

22 agosto - 28 agosto

29 agosto - 4 setembro

5 setembro - 11 setembro

12 setembro - 18 setembro


19 setembro - 25 setembro


26 setembro - 2 outubro

3 outubro - 9 outubro

10 outubro - 16 outubro

24 outubro - 30 outubro

 Entrega - Lista de Exercícios (Arrays) - Entrega 2...

 Aula 07 - Trabalhando com Strings

 **Lista de Exercícios - Manipulação de Strings**

19 dezembro - 25 dezembro

26 dezembro - 1 janeiro

Lab. Desenvolvimento BD I (BD)

ADMINISTRAÇÃO



Administração do curso

Moodle - Fatec São José dos Campos

Você acessou como Daniel Willians Ignacio de Souza (Sair)

Algoritmos (BD)

