

Aluno: Eric Vinicius Camargo de Campos

Segunda lista de exercicios.

L.00 - Sim

L.31 - Para um pen-drive de 1GB seria necessario, aproximadamente 711.11111111... disquetes.

Para um pen-drive de 8GB seria necessario, aproximadamente 5688.888889 disquetes.

Para um pen-drive de 16GB seria necessario, aproximadamente 11377.77778 disquetes.

Para um pen-drive de 256GB seria necessario, aproximadamente 182222.2222 disquetes.

L.32 - Demoraria aproximadamente 34.4 segundos.

L.39 - Apenas somando ou subtraindo 32 ao valor do caracter da tabela ANCI. Por exemplo para transformar de 'a' para 'A'. Sabendo que 'a' e igual a 97, basta subtrair 32, e obteremos 65 que o valor do 'A' na tabela ANCI, e se for transformar 'A' para 'a', basta somar 32.

L.41 - A representacao dos numeros ficaria:

- 0 - 00000000
- 1 - 00110000
- 2 - 01101101
- 3 - 01111001
- 4 - 00110011
- 5 - 01011011
- 6 - 01011111
- 7 - 01110000
- 8 - 01111111
- 9 - 01110011

L.42 - a) Arquivo - [l42a.c]  
b) Arquivo - [l42c.c]

L.45 - Variaveis sao espacos de memorias onde podemos armazenar uma informacao. E nos utilizamos para isso mesmo, guardar uma informacao para quando precisarmos dela.

L.46 - Comandos de formato sao, comandos que indicam o formato da variavel com qual eles vao trabalhar(Exemplo: %d do int, %c do char, %f do float e etc.) Eles mostram para o programa pegue uma variavel deste tipo, ou mostre uma variavel deste tipo.

L.47 - a) short int  
e) int  
f) long int  
h) int  
l) int  
m) long double. para chegar em um valor mais proximo de pi.

L.48 - Programa exemplo, Arquivo - [l48.c]

b) Caso o usuario digite "44.5" o programa so vai imprimir o 44, pois o computador vai "converter" este float para um short int, que e a variavel do programa.

d) Caso o usuario digite "f4x" o resultado vai ser 0, pois o short int, nao suporta letras, que no caso e o primeiro caractere.

f) Caso o usuario digite "123500" ira mostrar -7572, pois este numero e muito grande para caber em um short int.

L.49 - a) Caso o programador coloque "%c" no printf do codigo, quando o usuario digitar algum numero, o programa mostrara o caractere que este numero representa na tabela ASCII.

d) Havera um erro de compilacao, pois o compilador vai ver que no codigo existe duas variaveis int e o programador colocou uma do tipo float.

g) Havera um erro de compilacao, pois o compilador vai ver que o codigo possui duas variaveis do tipo int, e o programador esta chamando uma variavel do tipo unsigned long.

L.54 - Arquivo - [l54.c]

L.55 - c) 2. Pois o operador '/' divide os numeros e grava apenas o resultado e que sobra ele descarta. caso nao seja pego pelo operador '%'.

f) 6. Pois o simbolo '&' faz uma operacao bit a bit, entre os dois valores, a qual resulta em 6 (110 & 111 = 110).

h) 41. Pois o computador fara a divisao e a multiplicacao e por fim a soma.

l) 105. Pois a operacao '+=' ira somar a expressao que vem em seguida deste simbolo ao valor que a varia possui no momento, mas a expressao possui um valor com ponto flutuante, entao ele guarda apenas o que esta antes da virgula, caso contrario ele iria guardar 105.433333 .

m) 7. Pois ele utiliza o operador bit a bit, que representa o "ou", (101 | 111 = 111).

q) 8. pois o operador '>>' se chama deslocamento a esquerda, o qual leva todos os bits do valor binario de um numero x casas a direita, no nosso caso x e igual a 2, entao, ele transforma o 32 em 8.

t) -252. pois ele esta utilizando o operador que desloca a direita, o qual leva todos os bits do valor binario x vezes para a esquerda, no nosso caso, duas vezes, entao, ele transforma o numero em -252.

L.57 - Arquivo - [l57.c]

L.58 - Arquivo - [l58.c]