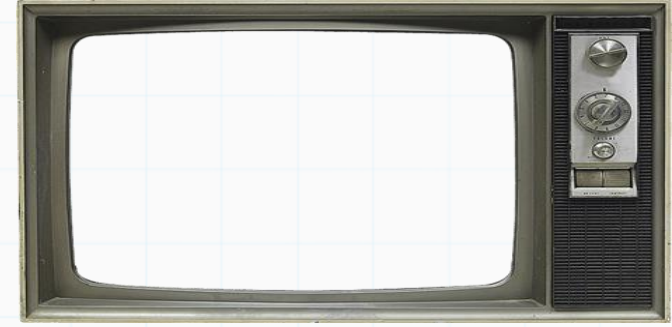


Programação De Computadores

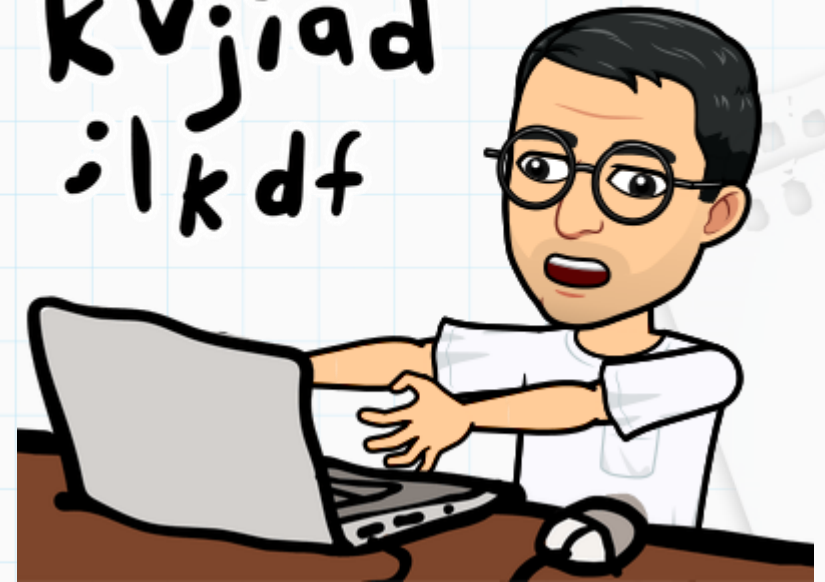
Professor : Yuri Frota

www.ic.uff.br/~yuri/prog.html

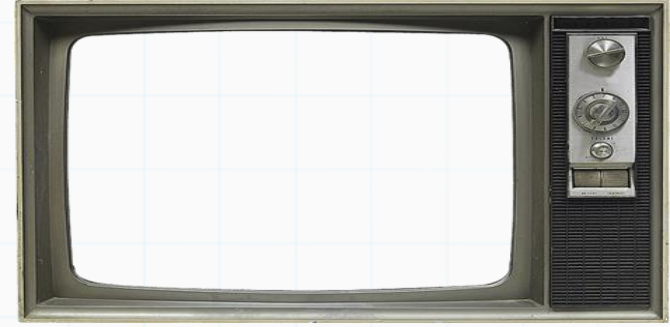
yuri@ic.uff.br



asdfghjkl;
kvjiad
ilkdf



Arquivos- LAB



Exercício 1): Faça um programa que apure o resultado de uma votação para determinar o personagem do desenho “The Simpsons” favorito. Suponha que existam 5 candidatos cujos códigos de identificação são:

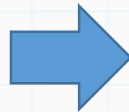
1-Bart, 2-Homer, 3-Krusty, 4-Mr Burns, 5-Ned Flanders

Considere um arquivo texto (denominado “votos.txt”) que contem, em cada linha, um determinado voto (um voto é representado pelo código de identificação do candidato). O programa deverá apresentar, como resultado, o nome do candidato e a quantidade de votos do candidato mais votado, o código de identificação e a quantidade de votos do candidato menos votado e a quantidade de votos nulos (um voto nulo é um voto cujo código de identificação é um inteiro diferente de 1,2,3,4,5).

votos - Bloco de Notas

Arquivo Editar Formatar E

2
2
4
3
1
5
4
6
4
2
8



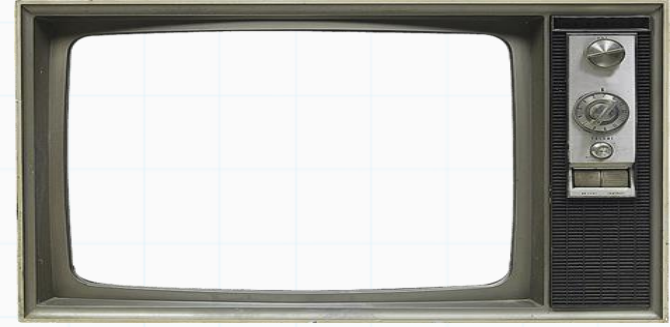
Ex. de execução:

Homer eleito com 6 votos!
Candidato 1 foi o menos votado com 3 voto(s) !
4 pessoas votaram nulo!



[código](#)

Arquivos- LAB



Exercício 2): Um professor armazena em um arquivo texto “classe.txt” o número e o nome de cada aluno da turma da disciplina sob sua responsabilidade. Por questão de segurança, ele prefere armazenar as notas obtidas pelos alunos em cada prova em um outro arquivo texto (avalia.txt), onde cada linha contem o número do aluno e os valores das notas de 4 provas. Escreva um programa que permita consultar as notas de cada aluno a partir do seu nome. Seu programa deve receber o nome do aluno como entrada e buscar e imprimir a linha correspondente (com as notas) ao nome no arquivo “avalia.txt”, deve-se também imprimir a media das notas.

classe - Bloco de Notas				
Arquivo	Editar	Formatar	Exil	
1	Quico			
2	Jaiminho			
3	Jirafales			
4	Nhonho			

avalia - Bloco de Notas				
Arquivo	Editar	Formatar	Exil	
1	4.3	2.5	6.6	10.0
2	7.0	4.0	2.3	4.4
3	10.0	10.0	10.0	9.9
4	4.4	5.5	6.6	7.7

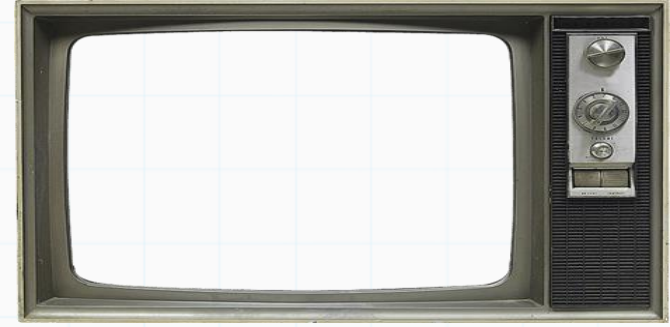
Ex. de execução:

Digite o nome do aluno: Nhonnho
Aluno inexistente!

Digite o nome do aluno: Nhonho
notas = 4.4 5.5 6.6 7.7
media = 6.05

Digite o nome do aluno: Jirafales
notas = 10.0 10.0 10.0 9.9
media = 9.975

Arquivos- LAB



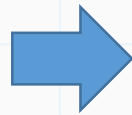
Exercício 3): Para uma possível futura viagem espacial, foram coletados e escritos em um arquivo texto os dados de várias pessoas. Nesse arquivo cada linha contém o primeiro nome da pessoa, seu último nome, seu ano de nascimento, seu desejo de ir para Marte ou para Júpiter, e seu peso na Terra (Veja exemplo).

Implemente um programa para ler os dados do arquivo texto (planetas.txt) e criar dois novos arquivos: o primeiro contendo o nome das pessoas com menos de 30 anos que desejam ir para Marte e o peso da pessoa em Marte; o segundo contendo o nome das pessoas com menos de 40 anos que desejam ir para Júpiter e o peso da pessoa em Júpiter. Sabe-se que uma pessoa com peso 100kg na Terra, pesa 38kg em Marte e 264kg em Júpiter.



planetas - Bloco de Notas

```
Arquivo  Editar  Formatar  Exibir  Ajuda
Maria Pacheco,1965,Marte,89
Goku Sayadim,1999,Marte,110
Pikachu Pokemon,1993,Jupiter,12
Sant Seya,1954,Jupiter,63
John Snow,1984,Marte,83
Rick Grimes,1976,Marte,93
Carl Grimes,1999,Jupiter,55
Lili Abitbol,2008,Marte,23
```



m - Bloco de Notas

```
Arquivo  Editar  Formatar
Goku Sayadim 41.8
Lili Abitbol 8.74
```

j - Bloco de Notas

```
Arquivo  Editar  Formatar  Exib
Pikachu Pokemon 31.68
Carl Grimes 145.2
```



Arquivos- LAB



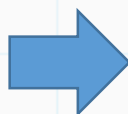
Exercício 4): Implemente um programa que abre 2 arquivos (“nomes2.txt” e “notas2.txt”). O primeiro arquivo contem nomes e sobrenomes de alunos e o segundo arquivo contem as notas dos alunos. No primeiro arquivo, cada linha corresponde ao nome (e sobrenome) de um aluno e no segundo arquivo, cada linha corresponde a uma ou mais notas do aluno (separado por espaços), os dois arquivos tem o mesmo numero de linhas. Leia os dois arquivos e gere um terceiro (“medias2.txt”) que armazene o sobrenome (primeiro), nome e a média de cada aluno.

nomes2 - Bloco de Notas

```
Arquivo  Editar  Formatar  Exi
Joselino Barbacena
Sandoval Quaresma
Ze Bonitinho
Aldemar Vigario
Seu Boneco
```

notas2 - Bloco de Notas

```
Arquivo  Editar  Formatar  E
7.6
3.2 5.3 6.7
9.2 9.8
2.2 3.6
6.6 7.7 4.9 9.9
```



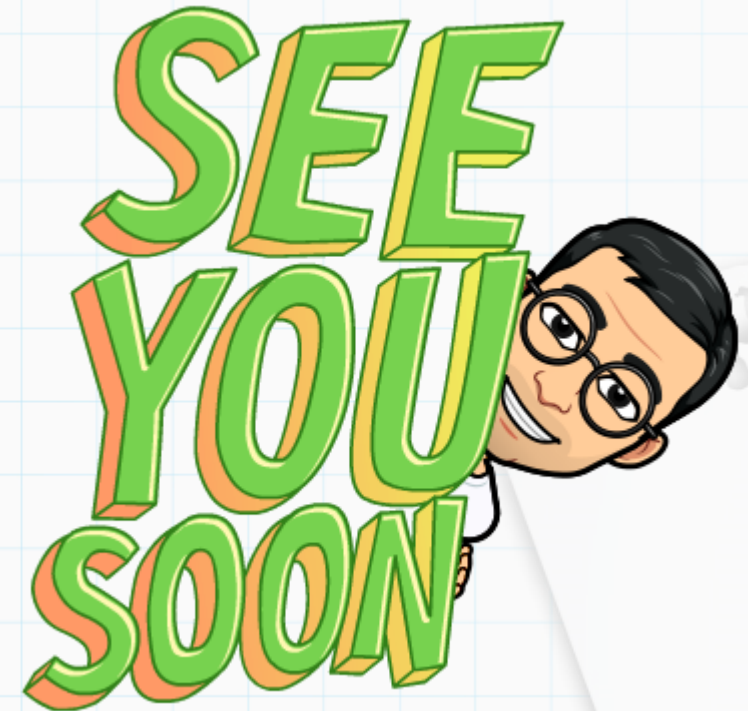
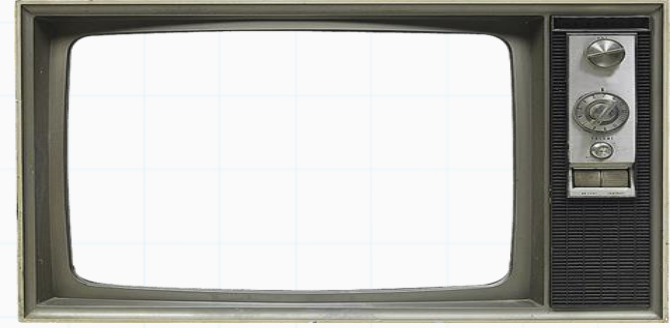
medias2 - Bloco de Notas

```
Arquivo  Editar  Formatar  Exibir  Ajuda
Barbacena Joselino 7.6
Quaresma Sandoval 5.0666666666666666
Bonitinho Ze 9.5
Vigario Aldemar 2.9000000000000004
Boneco Seu 7.275
```



[código](#)

Até a próxima



Slides baseados no curso de Vanessa Braganholo