

# ALP

FICHA DE EXERCÍCIOS  
ATIVIDADE LETIVA

Algoritmia e Estruturas de Dados

UNIDADE CURRICULAR

Ficha 08 – Ficheiros

## Ficheiros

### 1. Manipular dados em ficheiros binários:

1.1 Escreva a função **escreveTexto**(texto) que receba um texto (lido, p.e. através de um input) e o guarde num ficheiro binário, com a designação de *dados.bin*. Se o ficheiro não existir, deve ser criado com a path `.\ficheiros\dados.bin`.

1.2 Escreva a função **lerTexto**() que lê o conteúdo do ficheiro `.\ficheiros\dados.bin` e devolve o texto correspondente. Imprima o resultado, devolvido pela função, na consola.

Nota: a *path* e o nome do ficheiro devem ser facilmente parametrizáveis no seu código (variáveis globais), sem que haja necessidade de alterar o código das funções acima solicitadas.

### 2. Implemente o jogo Adivinha o País!

Este pequeno jogo deve basear-se no ficheiro `.\ficheiros\paises.txt` (que contém uma lista de países). O seu jogo consiste em tentar adivinhar o nome do país, funcionando da seguinte forma:

- Deve ler o ficheiro `paises.txt` para uma lista e em seguida sortear, aleatoriamente, um país da lista, em função da dimensão da própria lista.
- Deve dispor no máximo de 3 tentativas para o utilizador acertar no nome do país.

- Antes de cada tentativa, deve invocar a função **imprimePais()**, que funciona como uma ajuda ao utilizador: a função deve imprimir tantos “-” quantos os caracteres que constituem o nome do país sorteado. A cada tentativa, a função deve desvendar um novo caracter do nome do país, como surge nas imagens abaixo.

```
C:\WINDOWS\py.exe
Adivinhe o nome do país

      L - - - - -
Qual o país?:Libia
      L i - - - - -
Qual o país?:Liberia
      L i t - - - - -
Qual o país?:Lituania

      ACERTOU!!!
```

```
C:\WINDOWS\py.exe
Adivinhe o nome do país

      L - - - - -
Qual o país?:Libia
      L i - - - - -
Qual o país?:Liberia
      L i t - - - - -
Qual o país?:Letonia

      NÃO ACERTOU!!!
```