

***Todos os arquivos devem ser criados/lidos na raiz do projeto.**

Exercício 1

Crie um programa em C# para ler um arquivo texto e escrever apenas os caracteres alfabéticos(letras). Números e caracteres especiais devem ser desconsiderados.

Dica: pesquise sobre a tabela ASCII.

Exercício 2

Faça um programa em C# que gere um arquivo texto com N linhas e X colunas – ambas informadas pelo usuário, onde cada coluna é um valor inteiro randômico entre 0 e 1000. A separação entre uma coluna e outra deve ser feita por uma tabulação (caractere tab).

Dica: pesquise o método Next da classe Random para gerar os números randômicos.

Exercício 3

Escreva um programa para ler um arquivo texto, onde cada linha contém um número do tipo float, e ao final exibir para o usuário em qual linha foi encontrado o maior valor.

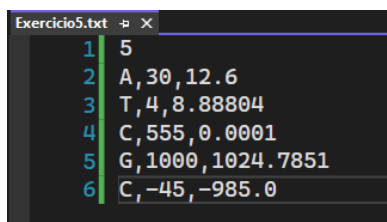
Exercício 04

Crie um programa em C# para ler um arquivo texto, onde cada linha contém dois números inteiros separados por vírgula. Este programa deve utilizar o arquivo de entrada citado acima para gerar um arquivo com 3 campos, sendo o terceiro o valor da soma dos outros dois citados anteriormente.

Exercício 5

Faça um programa para ler um arquivo texto que possui a seguinte estrutura:

- a) A primeira linha contém um número inteiro, este número indica o total de registros no arquivo.
- b) Os campos dos registros são separados por vírgula, sendo o primeiro um caractere, seguindo de um valor inteiro e um valor real.



```
Exercicio5.txt
1 5
2 A, 30, 12.6
3 T, 4, 8.88804
4 C, 555, 0.0001
5 G, 1000, 1024.7851
6 C, -45, -985.0
```

- c) Após ler o arquivo o programa deverá exibir a somatória do segundo campo.