



Treino Maratona de Programação USP

Lista 2 — Caracteres, Vetores e Matrizes

Victor Colombo — victor.colombo@usp.br

Bem vindo de volta! Essa lista foi feita para você treinar a manipulação de caracteres, vetores e matrizes.

Nela você irá se deparar com um obstáculo que te acompanhará daqui pra frente: não basta o programa produzir a resposta certa, ele também deve ser eficiente. Para atingir tal eficiência, você verá que é possível poupar processamento armazenando informações. Divirta-se!

- **Caracteres**

- Encontre o telefone — <http://br.spoj.com/problems/ENCOTEL/>
- Calculando — <http://br.spoj.com/problems/CALCULA/>
- Palavras primas — <http://br.spoj.com/problems/PAPRIMAS/>
- Projete sua senha — <http://br.spoj.com/problems/SENHA/>

- **Vetores**

- Estágio — <http://br.spoj.com/problems/ESTAGIO/>
- Frequência na Aula — <http://br.spoj.com/problems/FREQUE12/>
- Aeroporto — <http://br.spoj.com/problems/AERO/>
- Loop Musical — <https://www.urionlinejudge.com.br/judge/pt/problems/view/1089>
- Coral Perfeito — <https://www.urionlinejudge.com.br/judge/pt/problems/view/1225>

- **Matrizes**

- Campo de Minhocas — <http://br.spoj.com/problems/MINHOCA/>
- Matriz escada — <http://br.spoj.com/problems/ESCADA14/>
- PacMan — <http://br.spoj.com/problems/PACMAN14/>
- TV da Vovó — <http://br.spoj.com/problems/TV/>