

Trabalho 02 – utilize funções próprias para manipulação de strings

- 1) Faça um programa que lê uma string e retorna a string invertida.
- 2) Escreva um programa que lê uma string e retorna uma mensagem indicando se a string de entrada é uma palíndromo.
- 3) Codifique um programa que recebe uma string e substitui cada letra pela letra seguinte circularmente (A é substituído por B, ... e Z é substituído por A).
- 4) Escreva um programa que funciona como o jogo da forca. O usuário tenta acertar uma palavra (contida numa variável) usando 5 tentativas. A palavra é mostrada ao usuário com as letras marcadas com o símbolo '*'. O usuário deve digitar uma letra (sem acentos, til, trema) e caso a letra esteja correta, o símbolo '*' é substituído pela letra. Se o usuário não montar a palavra até a quinta tentativa, o jogo acaba em derrota.
- 5) Fazer um programa em "C" que lê um string qualquer de no máximo 60 caracteres e imprime:
 - Quantos caracteres tem o string;
 - Quantos caracteres são de pontuação;
 - Quantos caracteres são números;
 - Quantos caracteres são minúsculas.
- 6) Fazer um programa em "C" que lê um string contendo palavras separadas por um espaço em branco cada e as imprime uma abaixo das outras.
- 7) Escrever um programa que receba um nome
 - Que conte o número de vogais existentes nele.
 - O programa deverá imprimir o numero total de caracteres do nome
 - Quantas vogais
 - E a respectiva porcentagem das vogais em relação ao total de caracteres.
- 8) Fazer um programa em "C" que pergunta o nome, o endereço, o telefone e a idade de uma pessoa e monta um string com a seguinte frase:
"Seu nome é ..., você tem ... anos, mora na rua ... e seu telefone é"