

Programação e Algoritmos
Lista de Exercícios – Arquivos
Prof. Ana Luiza Bessa de Paula Barros
Ciência da Computação – UECE

1) Roberto possui dois arquivos de texto (.txt) nos quais estão armazenadas as quantidades de estoque de certos itens em duas filiais diferentes. Ele requisitou a criação de um programa que gere um terceiro arquivo, o qual deve armazenar a quantidade de estoque de cada item em sua empresa, sem considerar a filial. Consequentemente, esse terceiro arquivo deve ser preenchido com a soma dos valores presentes nos dois arquivos anteriores, tal como exemplificado a seguir:

numeros1.txt numeros2.txt numeros3.txt

1	8	9
4	20	24
5	11	16
6	17	23
8	18	26

2) Juliana possui várias turmas, e ela armazena as informações dos alunos em diversos arquivos .txt, seguindo o formato "NOME: JOÃO NOTA: 8", com um aluno por linha. Ela solicitou a criação de um programa que lendo um arquivo .txt qualquer no formato dela exiba na tela o nome e a nota do aluno que obteve a maior pontuação.

3) Ana precisa criar uma lista que determine se os números de 1 até N, onde N é um número qualquer, são primos ou não. Como ela está sem tempo, ela pediu ajuda. Um exemplo dessa lista com N=6 seria:

1 NPrimo
2 Primo
3 Primo
4 NPrimo
5 Primo
6 NPrimo

4) Bruno trabalha em um escritório e recebeu a tarefa de organizar vários arquivos .txt da empresa com base na quantidade de linhas. Como essa tarefa é longa e tediosa, ele pediu que fosse feito um programa capaz de indicar quantas linhas um determinado arquivo .txt possui, para auxiliá-lo na organização.

5) Helena está querendo testar uma mecânica para seu novo jogo e pediu que você a ajudasse a criá-la. Ela precisa de um programa que:

- (a) Abra um arquivo de texto chamado 'arq.txt'.
- (b) Permita que o usuário insira vários caracteres nesse arquivo, até que ele digite o caractere '#'.
- (c) Reinicie o arquivo, movendo o ponteiro para o início.
- (d) Leia o arquivo caractere por caractere, escrevendo na tela todos os caracteres armazenados.

6) Vitória é professora de uma creche e descobriu que crianças pequenas aprendem melhor quando ensinadas por meio de jogos e atividades. Ela pediu que você criasse o seguinte jogo:

Dado um arquivo de texto chamado 'Animal.txt', organizado da seguinte forma (animal dica):

Cachorro Late
Gato Mia
Passaro Canta
Cavalo Relincha
Etc

Crie um programa que:

- (a) Solicite ao usuário um número menor ou igual à quantidade de linhas do arquivo.
- (b) Leia a linha do arquivo correspondente ao número digitado.
- (c) Imprima na tela a 'dica' daquela linha e solicite ao usuário o nome do animal.
- (d) Compare a resposta do usuário com o animal lido da linha.
- (e) Indique se o usuário acertou ou errou.

Por exemplo, uma possível saída seria:

Digite um número: 2

Dica: Mia

Qual o animal? Gato

Você Acertou!!