



Lista 7

- 1) Escreva um programa que dado um valor numérico digitado pelo usuário (armazenado em uma variável inteira), imprima cada um dos seus dígitos por extenso.

Exemplo:

Entrada: 4571

Saída: quatro, cinco, sete, um

- 2) Escreva um programa que gere aleatoriamente um vetor com 20 valores inteiros, de 0 à 50, mas os valores armazenados no vetor devem ser únicos, sem repetição.

- 3) Um palíndromo é uma palavra ou frase que pode ser lida nos dois sentidos, da direita para a esquerda, ou da esquerda para a direita, produzindo o mesmo resultado.

Exemplos: "radar", "salta o atlas".

Se forem ignorados os espaços e os acentos, também temos: "Oto como doce seco de Mocotó".

Escreva um programa que leia uma palavra ou frase e verifique se é um palíndromo ou não.

** Para este exercício, para simplificar, verifique apenas o que for idêntico, considerando espaços.

- 4) **Jogo da velha**

Faça um programa para o famoso jogo da velha.

Considere que o tabuleiro é representado por uma matriz de 3 x 3, onde cada posição representa uma das casas do tabuleiro. A matriz pode conter os seguintes valores -1, 0, 1 representando respectivamente uma casa contendo uma peça de um dos jogadores (-1), uma casa vazia do tabuleiro (0), e uma casa contendo uma peça do jogador oponente (1).

Seu jogo deve ler a jogada de cada jogador de forma alternada, até o final da partida.

Você pode também aceitar um desafio extra, além desta proposta, e escrever a opção para competir com um algoritmo escrito por você, a conhecida opção de jogar "contra o computador".