

Exercícios de Strings

1. Faça um programa que receba uma frase e escreva a quantidade de vogais contidas nesta frase.
2. Faça um programa que receba uma frase e uma palavra e escreva a quantidade de vezes que esta palavra apareceu nesta frase.
3. Faça um programa que recebe um verbo regular terminado em AR e o conjuga no tempo verbal presente.

Exemplo1: amAR

Eu amo
Tu amas
Ele ama
Nos amamos
Vos amais
Eles amam

Exemplo1: jogAR

Eu jogo
Tu jogas
Ele joga
Nos jogamos
Vos jogais
Eles jogam

4. Faça um programa para ver se determinada palavra lida é um palíndromo.

Palíndromos são palavras que podem ser lidas de trás para frente e constituem-se na mesma palavra ou outra diferente

Exemplo:

*- ovo
- ana*

5. Faça um programa em Java que peça ao usuário para digitar um texto e informe quantos caracteres possui o texto informado pelo usuário. (Utilize o método `length()`).
6. Faça um programa em Java que mostre a seguinte saída: (Utilize o método `charAt()`).

J
Ja
Jav
Java
Jav
Ja
J

7. Construa uma classe em Java que peça ao usuário para digitar um texto em letras maiúsculas e mostre o texto em letra minúscula, em seguida solicite-o um texto em

letra minúscula e mostre-o em letra maiúsculas. (Utilize os métodos toLowerCase() e toUpperCase()).

8. Faça um programa em Java que mostre a seguinte saída: (Utilize o método substring()).

J
Ja
Jav
Java
Jav
Ja
J

Atividade Complementar de reforço e fixação de conteúdo

Trabalho em Dupla

Valendo nota para média E

Uma carta enigmática é um jogo bem antigo que se constitui em associar determinadas letras a um símbolo.

Você está desafiado a fazer uma versão digital e customizada deste jogo.



Alice não consegue decifrar a carta que recebeu de sua amiga. Vamos ajudá-la, escrevendo-a no seu caderno?

8 -to, -ta
+ la,

☆ - trela -o - l -dro
+ tava + ando + r, + ndo

- ada - lho -o do - p
+ utei + ado + a + m .

-ta - ve - l - p - ta
+ ' + io + m + ha

- v com 6 + s
+ m

- po - s - ijo - la - do
+ mo

+ s, - la aqui em es +
+ nha

- ra vo + C !

Seu desafio é criar um programa que gere uma carta enigmática a partir de um texto (de 3 linhas , uma de cada vez) digitado pelo usuário. Após digitar o texto seu programa exibe ao usuário a carta enigmática criada e você deve fazer perguntas para ver se ele descobriu o código criado por você.

Use sua criatividade para estabelecer as regras do jogo.