

Universidade Estadual Vale do Acaraú Curso de Ciências da Computação

Disciplina de Laboratório de Programação

Pf. Paulo Regis Menezes Sousa

Avaliação Parcial 3

Questão 1. 2.5 P.

Crie um programa em C para salvar *lembretes*. O programa deve guardar os lembretes em um arquivo de nome lembretes.txt.

- Se o arquivo existir o programa deve mostrar os lembretes já salvos e oferecer 2 opções:
 - 1. Registrar novo lembrete (atualiza o arquivo com mais um lembrete),
 - 2. Sair (salva o arquivo e encerra o programa).
- Se o arquivo não existir o programa deve criá-lo e exibir as mesmas opções.

Exemplo

Lembrete 1: Comprar um martelo.

Lembrete 2: Ligar para a companhia de água.

Lembrete 3: Pagar conta de telefone.

Questão 2. 2.5 P.

Escreva um programa em C para encriptar/decriptar um arquivo usando uma cifra de substituição, substitua os caracteres do arquivo que aparecem na coluna Original pelos da coluna Substituto:

Original	Substituto
'a'	'y'
'e'	, ,
'o'	'k'
's'	'x'
'r'	'j'
, ,	'a'

Exemplo A frase "sejam fortes" depois das substituições ficaria "x jymafkjt x", caracteres que não constam na coluna Original não são alterados, como é o caso dos caracteres 'j', 'f', 't' e 'm'.

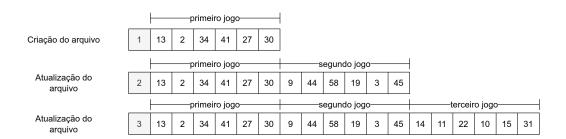
O programa recebe o nome de um arquivo de entrada do usuário e apresenta as opções:

- a) Encriptar (deve criar um novo arquivo chamado encriptado.txt). Nesse caso o arquivo de entrada deve ser um arquivo não encriptado.
- b) Decriptar (deve criar um novo arquivo chamado decriptado.txt). Nesse caso o arquivo de entrada tem que ser um arquivo que tenha sido encriptado.

Questão 3. 2.5 P.

Escreva um programa em C para gerar aleatoriamente 6 dezenas para a mega-sena .

- a) O programa deve gerar 6 números números não repetidos de 1 a 60.
- b) Se o arquivo chamado dezenas.dat não existe, então crie-o e grave no começo do arquivo o número 1 indicando que você está gravando o primeiro jogo nele, em seguida grave os números. Mostre no console o conteúdo do arquivo.
- c) Se o arquivo já existe, leia a quantidade de jogos salvos nele (primeira posição do arquivo), incremente e substitua esse valor, em seguida salve os novos seis números no final do arquivo. Mostre no console o conteúdo do arquivo.



Questão 4. 2.5 P.

Escreva um programa em C que leia o arquivo dezenas.dat da questão anterior.

a) O programa deve ter a opção de mostrar os jogos ordenados, sem alterar o arquivo original. Por exemplo:

b) O programa deve ter a opção de mostrar apenas um jogo específico. Por exemplo, se selecionarmos o jogo 2:

OBS: nessa opção o jogo não precisa ser ordenado.