



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 .

- O programa deve gerar 6 números não repetidos de 1 a 60.
- 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.
- 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.

	<div><div>primeiro jogo</div><div><div>1</div><div>13</div><div>2</div><div>34</div><div>41</div><div>27</div><div>30</div></div></div>
Criação do arquivo	
	<div><div>primeiro jogo</div><div><div>2</div><div>13</div><div>2</div><div>34</div><div>41</div><div>27</div><div>30</div></div><div>9</div><div>44</div><div>58</div><div>19</div><div>3</div><div>45</div></div>
Atualização do arquivo	
	<div><div>primeiro jogo</div><div><div>3</div><div>13</div><div>2</div><div>34</div><div>41</div><div>27</div><div>30</div></div><div>9</div><div>44</div><div>58</div><div>19</div><div>3</div><div>45</div><div>14</div><div>11</div><div>22</div><div>10</div><div>15</div><div>31</div></div>
Atualização do arquivo	

Questão 4.

2.5 P.

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

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

```
1:  2 13 27 30 34 41
2:  3  9 19 44 45 58
3: 10 11 14 15 22 31
:
```

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

```
2:  9 44 58 19  3 45
```

OBS: nessa opção o jogo não precisa ser ordenado.