

UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ
INSTITUTO DE GEOCIÊNCIAS E ENGENHARIA
FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E ENGENHARIA ELÉTRICA
CURSO DE ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO
Disciplina: Programação

Lista de exercícios avaliativa

1. Faça um programa para encontrar a soma de todos os elementos de um vetor inteiro. Os valores devem ser lidos do teclado. O tamanho máximo do vetor é 100, mas o usuário irá delimitar quantos valores irá inserir, entre 1 e 100.
2. Faça um programa em C que leia um vetor inteiro de 10 posições. Coloque todos os valores do vetor em um outro vetor, mas na ordem inversa. Ex: 3 5 2... ficará no outro vetor: ...2 5 3. Imprima os dois vetores ao final.
3. Escreva um programa que leia um vetor inteiro de 20 posições. O usuário irá, então, escolher um número e o programa deve indicar quantas vezes esse número ocorre no vetor.
4. Escreva um programa que leia um vetor double do teclado de 15 posições. O programa deve indicar qual o maior e qual o menor valores do vetor na tela.
5. Escreva um programa que leia um vetor inteiro do teclado de 25 posições. O programa deve exibir na tela a quantidade de número pares e ímpares dentro do vetor. Considere apenas números positivos e 0 (zero) como positivo.
6. Escreva um programa que leia 20 valores inteiros e armazene-os em um vetor. Após isso, deve ser exibido para o usuário duas opções: alterar um valor em uma dada posição, apagar um valor, ou sair do programa. O programa só deve encerrar quando o usuário decidir sair. Para apagar um valor, basta mover todos os valores após ele, uma posição para a esquerda.
7. Faça um programa que leia uma *string* de até 1024 caracteres e imprima o comprimento dessa *string* sem utilizar a função da biblioteca `string.h`. O programa deve, também, imprimir a *string* já sem o caractere de nova linha. Obs: limpe o *buffer* antes da leitura.
8. Faça um programa em C que pegue uma *substring* de uma *string* lida do teclado. O usuário deve indicar onde a *substring* começa e onde ela termina.
9. Faça um programa que verifique se uma *substring* lida do teclado está presente ou não em uma *string* maior lida anteriormente. A existência ou não deve ser mostrada na tela através de uma mensagem. Limite da *string*: 1024 caracteres.

10. Escreva um código em C que leia uma *string* do teclado. Após isso, o usuário deve ter duas opções: converter todos os caracteres para maiúsculos ou todos os caracteres para minúsculos. Exiba a *string* resultante. Máximo: 1024 caracteres.
11. Faça um programa que, dada um *string* do teclado, indique se um determinado caractere, em determinada posição (indicada pelo usuário) é maiúscula ou minúscula. Máximo: 1024 caracteres.
12. Escreva um programa que leia o nome e sobrenome do usuário. O programa deve concatenar as duas *strings* duas vezes. Uma, através de uma função da biblioteca *string.h*. Outra, manualmente, sem utilizar a função. Máximo do nome: 20 caracteres. Máximo do sobrenome: 15 caracteres.