**EXERCÍCIOS SOBRE STRINGS**

FONTE: https://www.weheartswift.com/strings/

1. **Reverso**: gere o reverso de uma string.

"Hello" -> "olleH"

"We ❤ Swift" -> "tfiwS ❤ eW"

1. **Palíndromo**: escreva SIM se uma string for um palíndromo ou NÃO em caso contrário. Um palíndromo é uma palavra escrita da mesma forma da frente para trás e de trás para frente.
2. **Palavras**: imprima as palavras componentes de uma string, sendo uma em cada linha. Considere que o espaço em branco é usado para separar as palavras.
3. **Resultado de jogos**: Considere uma string contendo os resultados de jogos, conforme apresentado abaixo. Escreva um programa para descobrir o número de vitórias do Flamengo, quantos jogos do time resultaram em empate e quantas vezes o Flamengo perdeu. Apresente também quantos gols o Flamengo marcou e quantos sofreu. Considerando que o time ganha 3 pontos por vitória, 1 ponto por empate e zero pontos em uma derrota, calcule quantos pontos o Flamengo ganhou. O resultado do programa deve ser apresentado como a tabela abaixo.

let resultados = "Flamengo 1 Fluminense 0, Botafogo 1 Flamengo 1, Flamengo 3 1 Vasco, Barcelona 2 Flamengo 1, Bayern 2 Flamengo 4".

Número de vitórias = 3

Número de empates = 1

Número de derrotas = 1

Número de gols marcados = 10

Número de gols tomados = 6

Número de pontos = 10

1. **Expressões**: Calcule o resultado de expressões simples, como 17 + 3 e 3,14159 \* 4.7. Assuma que as expressões são sempre constituídas de um número seguido por um operador e outro número. Os operadores permitidos são +, -, \* e /.
2. **Hexadecimais**: Calcule o valor decimal de um número recebido em base 16 (hexadecimal). Apresente uma mensagem de erro caso receba uma entrada que não represente um número hexadecimal válido.