

---

# LISTA DE EXERCÍCIOS 1

---

TI224 - PROGRAMAÇÃO MULTIPLATAFORMA

Primeiro Semestre de 2024

Guilherme Macedo

## Exercício 1

Qual o retorno deste programa para `funcao([83, 41, 5, 1, 59, 97], 2)`?

```
1  public static int[] funcao(int[] A, int i)
2  {
3      A[1] = 17;
4      A[i / 2] = 9;
5      A[2 * i - 1] = 95;
6      A[i - 1] = A[5] / 2;
7      A[3] = A[i];
8      A[i + 1] = A[i] + A[i - 1];
9      A[A[2] - 2] = 78;
10     A[A[i] - 1] = A[1] * A[i] / 5;
11     A[A[2] % 2 + 2] = A[i + 6 / 2] - A[i - 1 * 2];
12     return A;
13 }
```

## Exercício 2

Qual o retorno deste programa para `funcao(81)`?

```

1      public static int funcao(int n)
2      {
3          int p = 1, r = n;
4          while (p + 1 < r)
5          {
6              int q = (p + r) / 2;
7              if (Math.Pow(q, 2) <= n)
8                  p = q;
9              else
10                 r = q;
11          }
12          return p;
13      }

```

### Exercício 3

O programa abaixo recebe um arranjo  $A$  de  $n$  números inteiros e o rearranja de modo que seus elementos, ao final, estejam ordenados de forma decrescente. Contudo, este programa possui alguns erros de lógica. Encontre-os e corrija-os.

```

1      public static int[] ordena(int[] A)
2      {
3          int i, j, chave;
4          for (i = 1; i < A.Length; i++)
5          {
6              chave = A[i];
7              j = i - 1;
8              while (j >= 0 && A[j] > chave) {
9                  A[j + 1] = A[j];
10                 j = j - 1;
11             }

```

```

12         A[j + 1] = chave;
13     }
14     return A;
15 }

```

#### Exercício 4

Observe o programa abaixo e responda:

```

1     private static int busca1(int[] A, int k)
2     {
3         for (int i = 0; i < A.Length; i++)
4             if (A[i] == k)
5                 return i;
6         return -1;
7     }
8
9     private static int busca2(int[] A, int k)
10    {
11        int inicio = 0, fim = A.Length;
12        while (inicio < fim)
13        {
14            int meio = (inicio + fim) / 2;
15            if (A[meio] == k)
16                return meio;
17            if (A[meio] < k)
18                inicio = meio + 1;
19            else
20                fim = meio - 1;
21        }
22        return -1;

```

```

23     }
24
25     public static void Main(string[] args)
26     {
27         int[] A = {1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19};
28         int valor1 = busca1(A, 13);
29         int valor2 = busca2(A, 13);
30         Console.WriteLine(valor1 + " - " + valor2);
31     }

```

- ( a ) Qual é o resultado da impressão da linha 30?
- ( b ) `busca1` é “melhor” do que `busca2`? Justifique sua resposta.

#### Exercício 5

Escreva um programa em C# que embaralhe um arranjo  $A$  de  $n$  inteiros.

#### Exercício 6

Escreva um programa em C# que encontre dois elementos de um arranjo  $A$  de  $n$  inteiros, distintos entre si, que somados seja igual a um determinado inteiro  $k$ .

#### Exercício 7

Escreva um programa em C# que remova os elementos duplicados de um arranjo  $A$  de  $n$  cadeias de caracteres.

#### Exercício 8

Escreva um programa em C# que organize um arranjo  $A$  de  $n$  inteiros de modo que todos os inteiros negativos apareçam antes de todos os inteiros positivos.

### **Exercício 9**

Escreva um programa em **C#** que obtenha o elemento majoritário de um arranjo  $A$  de  $n$  inteiros. Um elemento majoritário é um elemento que aparece mais de  $n/2$  vezes.

### **Exercício 10**

Escreva um programa em **C#** que encontre um elemento específico em um arranjo  $A$  de  $n$  inteiros usando a busca por interpolação.

### **Exercício 11**

Escreva um programa em **C#** que represente o digrama de classes da Figura 1.

### **Exercício 13**

Escreva um programa em **C#** que represente o digrama de classes da Figura 2.

### **Exercício 14**

Escreva um programa em **C#** que represente o digrama de classes da Figura 3.

### **Exercício 15**

Escreva um programa em **C#** que represente o digrama de classes da Figura 4. Suponha que um pedido não tenha mais de 30 produtos ao mesmo tempo.

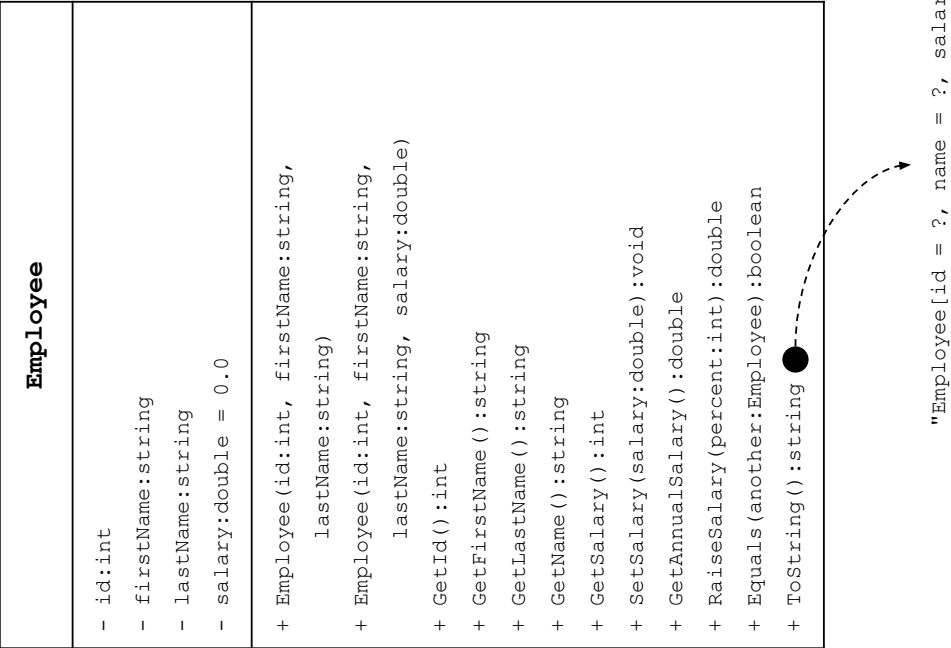


Figura 1

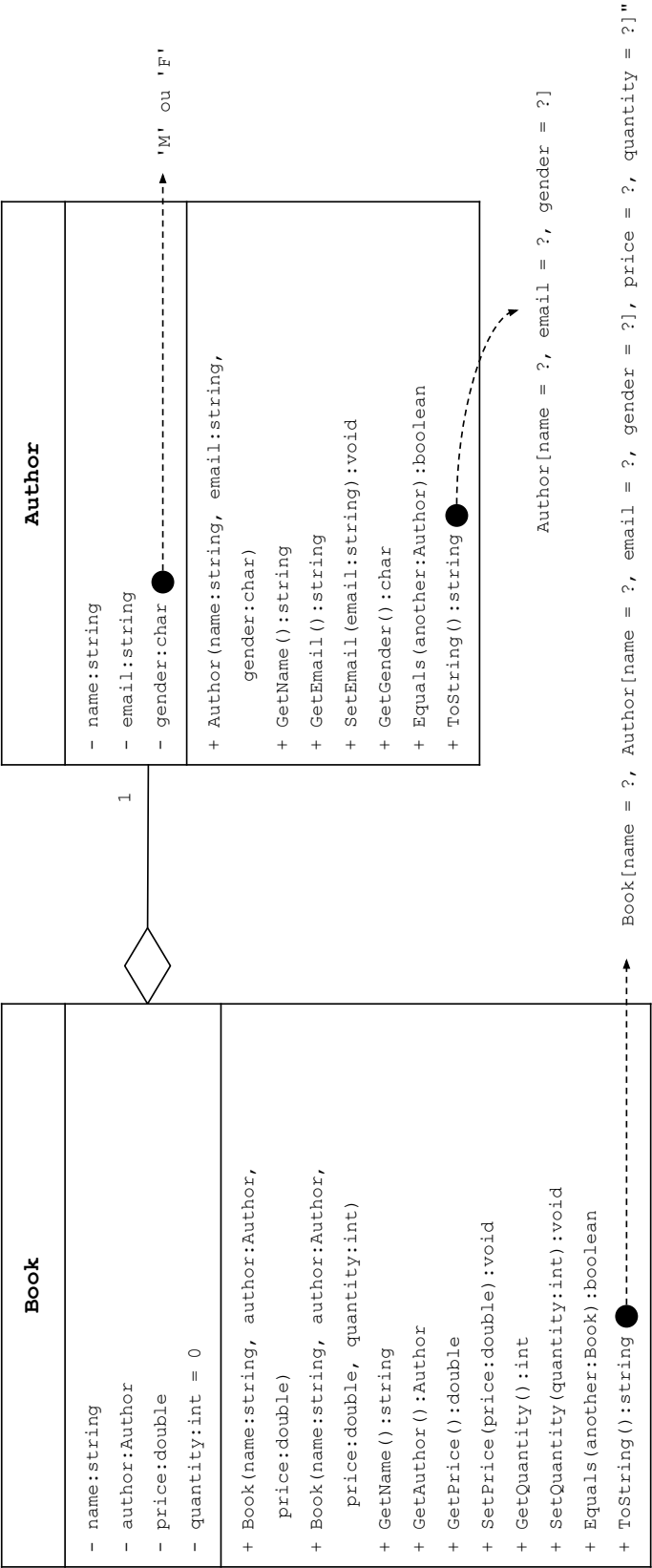


Figura 2

```

MoveUp:    y += speed
MoveDown:  y -= speed
MoveLeft:  x -= speed
MoveRight: x += speed

```

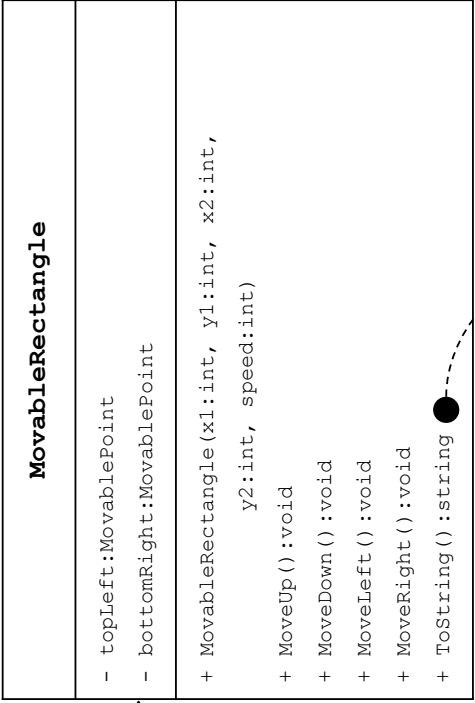
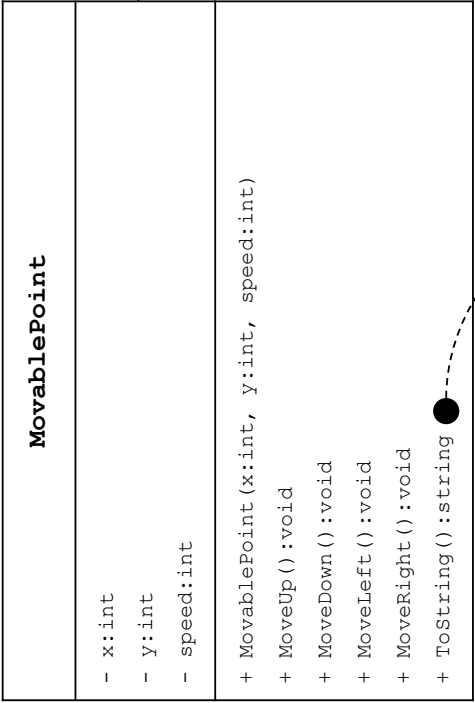


Figura 3



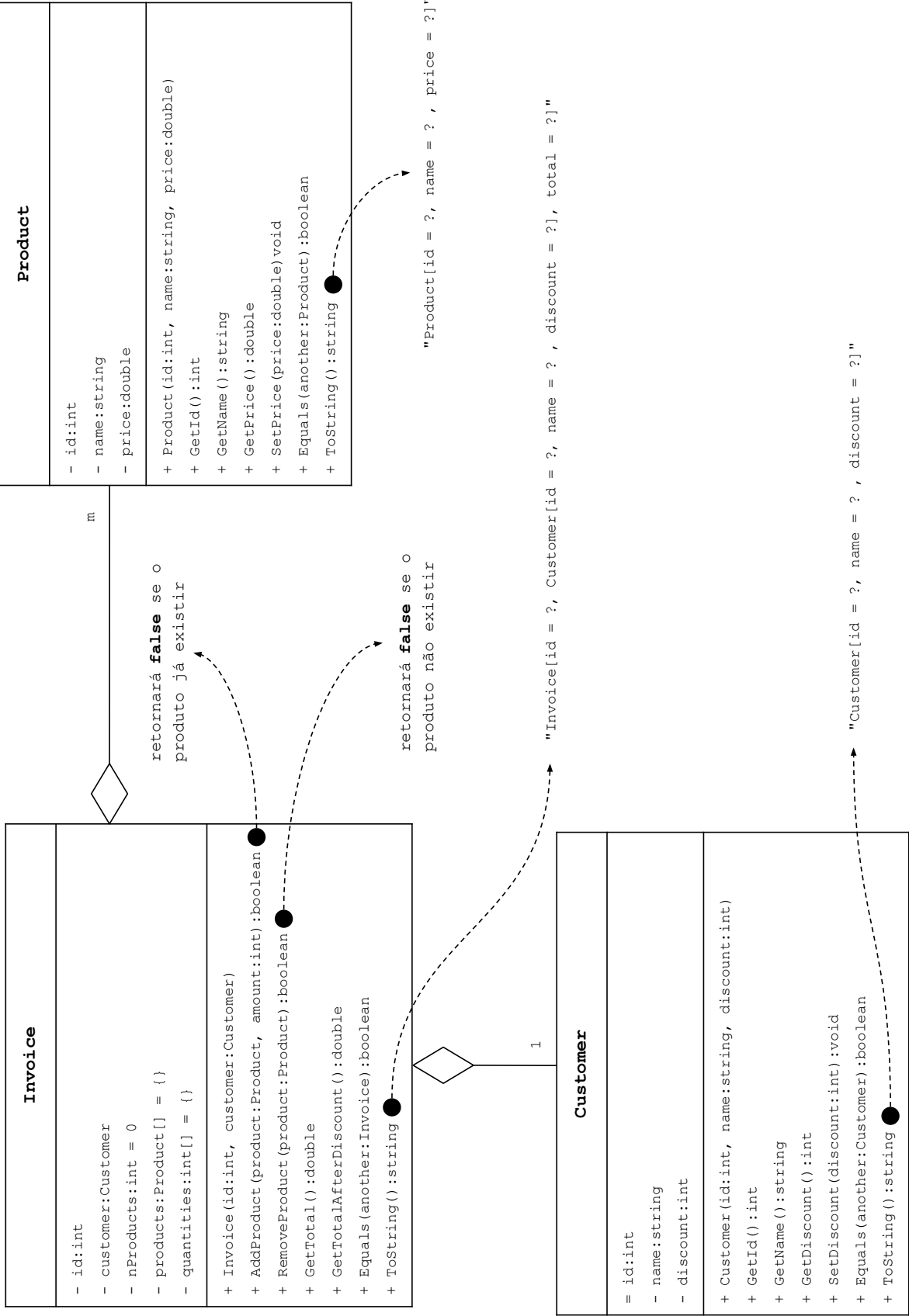


Figura 4