



## UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Disciplina: **Oficina de Programação e Laboratório**

Curso: **Gestão da Informação**

Professora: **Elaine Ribeiro Faria**

### Aula Prática no 5

#### Objetivo

Praticar o conceito de strings usando o CodeBlocks.

1. Codifique, compile e execute um programa na linguagem C que armazene todas as letras da palavra “batatinha”. Em seguida, imprima apenas as vogais.
2. Reescreva o programa da questão 1 para que seja impresso apenas as consoantes.
3. Reescreva novamente o programa da questão 1 para que seja exibido a quantidade de vogais e a quantidade de consoantes da palavra “batatinha”.
4. Codifique, compile e execute um programa em C que leia o nome completo do usuário e armazene em um vetor de 50 posições. Em seguida, o sistema deve exibir o tamanho da string fornecida. (Não utilize funções prontas da biblioteca string.h).
5. Reescreva o exercício anterior utilizando a função strlen().
6. Codifique, compile e execute um programa em C que receba duas palavras digitadas pelo usuário e verifique se elas são iguais ou não. (Não utilize funções prontas da biblioteca string.h).
7. Reescreva o exercício anterior utilizando a função strcmp().
8. Codifique, compile e execute um programa em C que realize três requisições ao usuário: o primeiro nome, depois o último nome e por fim o nome do meio. Concatene as três strings e exiba o resultado final na tela.
9. Codifique, compile e execute um programa em C que simule uma tela de login com usuário e senha, ambos formados apenas por letras. Para facilitar a validação dos dados fornecidos, o programador implementou a aplicação para sempre converter o usuário digitado para letras maiúsculas e a senha para letras minúsculas. Exiba os dados convertidos na tela.
10. Dada a definição de palíndromo como “frase *ou palavra que mantém o mesmo sentido quando lida de trás pra frente*”, codifique, compile e execute um programa em C que leia uma palavra ou frase digitada pelo usuário e informe se a mesma é palíndromo ou não.