

Lista de Revisão em C
Estrutura de Dados

1 - Faça um programa que leia uma string e a inverta, imprimindo na tela a string invertida.

2 - Elabore um programa que declare 4 variáveis do tipo inteiro e 4 do tipo ponteiro para inteiro, e faça com que as variáveis ponteiro apontem para as variáveis inteiro. Coloque comandos que permitam modificar os valores das variáveis inteiras através das variáveis ponteiro. Faça a simulação passo-a-passo para visualizar o que está acontecendo em cada linha do programa.

3 - Faça um programa que leia 10 números inteiros e armazene em uma matriz. Depois, utilize a aritmética de ponteiros para imprimir todos os elementos da matriz.

4 - Elabore um programa que armazene valores aleatórios em um vetor de inteiros de 10 posições e depois, em outro vetor de ponteiros de inteiros de tamanho 10, coloque os endereços dos valores do vetor de inteiros de forma ordenada crescente, ficando a primeira posição do vetor de ponteiros com o endereço do menor valor até a última posição que conterà o endereço do maior valor.

5 - Faça um programa que leia 5 strings e armazene em uma matriz de strings. Cada string deve ter seu espaço alocado dinamicamente (considere strings de no máximo 69 caracteres).

6 - Crie um jogo de forca, onde um jogador digita a palavra secreta e o outro tenta adivinhar, através de "chutes" de caracteres. Um exemplo de execução do jogo seria:

Iniciando Jogo da Forca...

Jogador 1: Digite a palavra secreta:

(Obs: Neste momento, limpe a tela para que o jogador 2 não veja a palavra digitada!)

Jogador 2:

Digite uma letra: a

Palavra: _ _ _ _ _ A _ _ A

Erros 0/5

Digite uma letra: e

Palavra: _ E _ _ _ _ A _ _ A

Erros 0/5

Digite uma letra: i

Palavra: _ E _ _ _ _ A _ I A

Erros 0/5

Digite uma letra: o

Palavra: _ E _ O _ O A _ I A

Erros 0/5

Digite uma letra: r

Palavra: R E _ O _ O A R I A

Erros 0/5

Digite uma letra: j

Palavra: R E _ O J O A R I A

Erros 0/5

Digite uma letra: p
Palavra: R E _ O J O A R I A
Erros 1/5

Digite uma letra: l
Palavra: R E L O J O A R I A
Erros 1/5

Parabens vocÃa venceu, a palavra era: RELOJOARIA!!!!!!!

7 - Faa um Jogo da Velha em C. Um exemplo de execuo do jogo seria:

Iniciando o Jogo da Velha...

```
* * *  
* * *  
* * *
```

Jogador 1: 2 2

```
* * *  
* X *  
* * *
```

Jogador 2: 1 1

```
0 * *  
* X *  
* * *
```

Jogador 1: 1 3

```
0 * X  
* X *  
* * *
```

Jogador 2: 3 1

```
0 * X  
* X *  
0 * *
```

Jogador 1: 2 1

```
0 * X  
X X *  
0 * *
```

Jogador 2: 2 3

```
0 * X  
X X 0  
0 * *
```

Jogador 1: 1 2

```
0 X X  
X X 0  
0 * *
```

Jogador 2: 3 2

```
0 X X  
X X 0  
0 0 *
```

Jogador 1: 3 3

0 X X
X X 0
0 0 X

Deu Velha!