

MC102 - Algoritmos e Programação de Computadores

Lista de Exercícios 4

13 de Abril de 2018

1. Faça um programa que leia do teclado uma string e que então salve a inversa desta string em uma nova string.
2. Faça um programa que leia do teclado uma string e que então salve a string lida em uma nova removendo-se os espaços.

Exemplo de entrada:

```
Out   of the night that   covers me
```

e vetor resultante:

```
Outofthenightthatcoversme
```

3. Faça um programa que leia do teclado uma string e que então salve a string lida em uma nova removendo-se os espaços **extras** entre as palavras.

Exemplo de entrada:

```
Out   of the night that   covers me
```

e vetor resultante:

```
Out of the night that covers me
```

4. Escreva um programa que leia duas palavras do teclado e determina se a segunda é um *anagrama* da primeira. Uma palavra é um anagrama de outra se todas as letras de uma ocorrem na outra, *em mesmo número, independente da posição*. Exemplos: ROMA, MORA, ORAM, AMOR, RAMO são anagramas entre si.
5. Faça um programa que leia duas strings e elimine, da segunda string, todas as ocorrências dos caracteres da primeira string.
6. Escreva um programa que lê uma string, e imprime "Palindromo" caso a string seja um palindromo e "Nao Palindromo" caso contrário. OBS: Um palindromo é uma palavra ou frase, que é igual quando lida da esquerda para a direita ou da direita para a esquerda (Espaços em branco devem ser descartados). Exemplo de palindromo: saudavel leva duas.
7. Faça um programa que leia duas palavras e verifique se uma delas pode ser obtida por meio da remoção de letras da outra. A ordem das letras não pode ser alterada.

Por exemplo:

moda é uma subsequência em *moradia*

cereja é uma subsequência em *cerveja*