



ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR
DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA INFORMÁTICA

INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO
(ENG. INFORMÁTICA)

PROGRAMAÇÃO E ALGORITMIA
(ENG. ELECTROTÉCNICA)
2006/2007

TRABALHO PRÁTICO Nº 8

Objectivos:

- Leitura e escrita de dados em ficheiros.
- Construção de programas que manipulem informação guardada em ficheiros

1. Construa um programa que imprime no monitor o conteúdo de um ficheiro de texto cujo nome é introduzido pelo utilizador.
2. Construa um programa que guarda no ficheiro de texto com o nome “dados.txt” 100 números aleatórios compreendidos entre 1 e 500.
3. Construa um programa que imprime o máximo, o mínimo e a média do valor guardados no ficheiro de texto “dados.txt”.
4. Construa um programa que lê os dados do ficheiro dados.txt, ordena e grava-os no ficheiro de texto “odena.txt”
5. Construa um programa que acrescenta ao ficheiro “dados.txt” mais 100 números aleatórios entre 1 e 500, de cada vez que for executado.
6. Reescreva o exercício 4 de modo a poder ordenar o ficheiro que foi gerado pelo programa da alínea anterior.
7. Escreva um programa que converte o conteúdo de um ficheiro de texto para maiúsculas. O nome do ficheiro é introduzido pelo utilizador.
8. Escreva uma função que permita guardar o tabuleiro do jogo de sudoku num ficheiro de texto.
9. Escreva uma função que permita ler a partir de um ficheiro um jogo de sudoku.
10. Construa um programa que compare dois ficheiros cujo nome é introduzido pelo utilizador. O programa deve informar se os ficheiros são iguais, e se não forem a partir de que posição (em número de bytes) é que diferem.
11. Construa um programa que grava no ficheiro “dados.dat” os primeiros 20 números múltiplos de x em formato binário. X é introduzido pelo utilizador.
12. Construa um programa que imprime no monitor o conteúdo do ficheiro “dados.dat” gerado na alínea anterior.