

1. Escreva um programa que leia do usuário uma palavra (digamos, de no máximo 99 caracteres) e que depois a imprima na tela, mas sem as vogais.
2. Escreva um programa que leia uma palavra e depois a imprima invertida na tela (isto é, do fim para o início).
3. Escreva um programa que leia duas palavras e que ao final informe se elas são iguais ou se são diferentes.
4. Escreva um programa que leia uma palavra e então informe se ela é um PALÍNDROMO (palavra que não muda quando invertida).
5. Crie um tipo para guardar as coordenadas racionais de um ponto do plano cartesiano. Em seguida, crie um programa que leia um ponto do usuário, e que então imprima na tela a distância desse ponto até o ponto (0,0).

OBSERVAÇÃO: a raiz quadrada de um float "z" pode ser obtida via "sqrtf(z)", se `<math.h>` tiver sido incluído (para double, use "sqrt").

6. Escreva um programa que leia do usuário "n" pontos do plano cartesiano (o valor de "n" deve ser informado pelo usuário no início do programa). Em seguida, o programa deve imprimir os pontos de volta na tela, divididos em dois grupos: primeiramente, os pontos cuja distância até o ponto (0,0) é menor ou igual a 10; depois, os pontos cuja distância é maior que 10.

OBSERVAÇÃO: É essencial imprimir os dois grupos de pontos separadamente.