



FUNDAÇÃO PRESIDENTE ANTÔNIO CARLOS
FACULDADE PRESIDENTE ANTONIO CARLOS DE UBERLÂNDIA.

ATIVIDADE: Lista de exercícios

Disciplina	Técnicas de Programação
Professor	Diego Alves da Silva

1 - Dado um valor na base ternária, converta o mesmo para a base decimal. É importante lembrar que o número só terá algarismos entre 0 e 2.

2 - Escreva um programa que leia uma palavra binária de tamanho 5 armazene os mesmos em um vetor.

2.1 - Função que calcule a operação AND para o vetor

2.2 - Função que calcule a operação OR para o vetor

2.3 - Função que calcule a operação XOR para o vetor

3 - Dado um número verifique se o mesmo é primo.

4 - Faça um programa que dado um número X ache o próximo número primo menor que este.

5 - Dado a soma de dois binários, verifique quantos 'carrys' (vai um) tem na soma.

6 - Crie uma calculadora baseada em soma que possua as seguintes funções:

1 - Função soma (int n1, int n2): Retorna a soma de dois números.

2 - Função mult (int 1, int 2): Retorna a multiplicação de dois números.

3 - Função pow (int 1, int 2): Retorna $n1 ^ n2$.

- Não será permitido utilizar operações que não sejam soma ou chamada de alguma função criada por você.

7 - Crie um programa que manipula vetores de até 100 posições:

1 - Faça um menu com as seguintes opções:

OP - 1: Inserir elemento no vetor.

OP - 2: Imprimir vetor.

OP - 3: Achar o maior elemento do vetor.

OP - 4: Achar o menor elemento do vetor.

OP - 5: Receba um elemento e retorna a posição do mesmo ou -1 caso não encontre a mesma.

OP - 6: Calcule a média dos elementos do vetor.

OP - 7: Remova um elemento do vetor.



FUNDAÇÃO PRESIDENTE ANTÔNIO CARLOS
FACULDADE PRESIDENTE ANTONIO CARLOS DE UBERLÂNDIA.

ATIVIDADE: Lista de exercícios

Disciplina	Técnicas de Programação
Professor	Diego Alves da Silva

8 - Crie um programa que lê 6 valores inteiros pares e, em seguida, mostre na tela os valores lidos na ordem inversa.

9 - Faça um programa que preencha um vetor com 10 números reais (float), calcule e mostre a quantidade de números negativos e a soma dos números positivos desse vetor.

10 - Faça um programa que leia um vetor de 10 posições e verifique se existem valores iguais e os escreva na tela.