1. Crie um arranjo chamado frutas, adicione;
   1. Banana,
   2. Laranja,
   3. Abacate,
   4. Limão,
   5. Abacaxi.

2. Utilizando o vetor criado no exercício anterior, faça uma busca no vetor que selecione apenas a frutas cítricas e as adicione em um novo vetor chamado “cítricas”.

3. Crie uma coleção chamada compras, adicione;

* 1. Leite,
  2. Ovos,
  3. Trigo,
  4. Açúcar,
  5. Margarina e
  6. Fermento.

4.Faça uma coleção que permita ao usuário;

1. Selecionar uma das opções entre:
   1. Adicionar um novo elemento
   2. Mostrar todos os elementos adicionados
   3. Sair do programa
2. Adicionar uma STRING,
3. Mostrar todos os elementos que estão cadastrados
4. Para sair do programa utilize o "0".

5. Escrever um algoritmo que leia os dados de “N” pessoas (nome, sexo, idade e saúde) e informe quantas pessoas estão aptas ou não para cumprir o serviço militar obrigatório

6.Faça um algoritmo que leia a altura de um grupo de 20 pessoas, calcule e exiba:

1. A altura média;
2. O número de pessoas com altura superior a 2 metros.

7.Crie um algoritmo que leia o número da conta e saldo de cada cliente de uma agência bancária do interior com “N” clientes. O algoritmo deverá imprimir o total de clientes com saldo negativo e o total de clientes cadastrados na agência.

8.Escreva um programa de sorteio, que aleatoriamente sorteie 10 números cujo mínimo seja 1, e o máximo 10, os armazene no vetor. Em seguida,

1. Utilizando estrutura de repetição, permita com que o usuário escreva um número.
2. Informe se esse número está no vetor.
3. Caso existam dois ou mais do mesmo número no vetor, informe ao usuário a quantidade de vezes que repetiu e suas posições.

 9.Defina um objeto que irá representar bandas de música. Essa estrutura deve ter:

* O nome da banda
* Que tipo de música ela toca
* O número de integrantes
* ranking (quanto você gosta da sua banda, 1 até 5)

1. a. Crie um *looping* para preencher a instância de 5 estruturas de bandas criadas no exemplo passado.

* Após criar e preencher,
* Exiba todas as informações das bandas/estruturas.
* Não se esqueça de usar o operador '=' para preencher os membros dos objetos.