

## LISTA DE EXERCÍCIOS EM LINGUAGEM C

### Atividades 34

#### Vetores – Parte III

- 1) Desenvolva um programa que receba valores inteiros para um vetor de 10 posições e preencha o vetor com valores inteiros.  
Imprima o vetor preenchido.
- 2) Desenvolver um algoritmo que leia números de matrículas de alunos e armazene-os em um vetor até o vetor ser preenchido por 10 matrículas.  
Esses números são distintos, ou seja, o vetor não armazenará valores repetidos.
- 3) Fazer um algoritmo que:  
Preencha um vetor com X números inteiros, em que o último número lido seja 999 (o último número não fará parte do vetor). E imprima o vetor na ordem inversa.
- 4) Fazer um algoritmo que:  
Leia um vetor contendo 10 números, que correspondem a matrículas de alunos. Ler 3 matrículas e imprima uma mensagem informando se eles estão ou não presentes no vetor.