

Linguagem e Técnicas de Programação

Lista de Exercícios

- Básicos:
 - Ler 10 números inteiros e imprimir.
 - Ler 10 números e imprimir na ordem inversa.
- Operações Básicas:
 - Calcular a soma de todos os elementos de um vetor.
 - Encontrar o maior e o menor valor de um vetor.
- Calcular a média dos elementos de um vetor.
- Busca:
 - Verificar se um número pertence ao vetor.
 - Contar quantas vezes um dado número aparece no vetor.
 - Encontrar a primeira posição de um número no vetor.
- **Operações com Dois Vetores:**
 - Somar dois vetores.
 - Subtrair dois vetores.
 - Realizar a soma entre dois vetores, porém deve-se somar a posição + 1 do primeiro vetor, e o resultado deve ser atribuído em outro vetor do mesmo tipo. Apresente todos os vetores.
 - Verificar se dois vetores são iguais.

- Média de Notas
 - Crie um programa que:
 - Solicite ao usuário que informe a quantidade de notas que deseja inserir.
 - Crie um vetor de float para armazenar essas notas.
 - Após a entrada das notas, calcule e exiba a média delas.
- Contagem de Números Pares e Ímpares
 - Desenvolva um programa que:
 - Peça ao usuário para inserir 10 números inteiros.
 - Armazene esses números em um vetor de int.
 - Conte e exiba quantos desses números são pares e quantos são ímpares.
- Exercício 3: Ordenação de Números
 - Implemente um programa que:
 - Solicite ao usuário que insira 5 números inteiros.
 - Armazene esses números em um vetor de int.
 - Ordene o vetor em ordem crescente e exiba o vetor ordenado.

- Cópia de Vetor
 - Desenvolva um programa que:
 - Solicite ao usuário que informe o tamanho de um vetor de float.
 - Peça para o usuário inserir os elementos desse vetor.
 - Crie um segundo vetor que será uma cópia do primeiro.
 - Exiba os elementos do vetor copiado.
- Encontrar o Maior e o Menor Elemento
 - Crie um programa que:
 - Solicite ao usuário que informe a quantidade de elementos de um vetor de int.
 - Peça ao usuário para inserir os elementos do vetor.
 - Determine e exiba o maior e o menor elemento do vetor.
- Inversão de um Vetor
 - Desenvolva um programa que:
 - Peça ao usuário para informar o tamanho de um vetor de float.
 - Solicite que o usuário insira os elementos desse vetor.
 - Crie um novo vetor que contenha os elementos do vetor original na ordem inversa.
 - Exiba os elementos do vetor invertido.