

**ALP**  
**Exercícios de Vetores e Matrizes (9 de maio de 2016)**  
(Antes- faça os da aula passada)  
Nível Avançado ....

1. Crie um programa em C que peça 100 números, armazene eles em um vetor e diga qual elemento é o maior, e seu valor.
  2. Crie um programa em C que peça 100 números, armazene eles em um vetor e diga qual elemento é o menor, e seu valor.
  3. Crie um programa em C que peça 100 números, armazene eles em um vetor e diga qual elemento é o maior, qual é o menor e que seus valores.
  4. Crie um aplicativo em C que peça um número inicial ao usuário, uma razão e calcule os termos de uma P.A (Progressão Aritmética), armazenando esses valores em um vetor de tamanho 100.
  5. Crie um aplicativo em C que peça um número inicial ao usuário, uma razão e calcule os termos de uma P.G (Progressão Geométrica), armazenando esses valores em um vetor de tamanho 100.
  6. Escreva um programa que sorteie, aleatoriamente, 100 números e armazene estes em um vetor. Em seguida, o usuário digita um número e seu programa em C deve acusar se o número digitado está no vetor ou não. Se estiver, diga a posição que está.
  7. Criando um tabuleiro de Jogo da Velha Crie um tabuleiro de jogo da velha, usando uma matriz de caracteres (char) 3x3, onde o usuário pede o número da linha (1 até 3) e o da coluna (1 até 3). A cada vez que o usuário entrar com esses dados, colocar um 'X' ou 'O' no local selecionado.
  8. Como criar um programa que verifica se o número é palíndromo Número palíndromo é aquele que, se lido de trás para frente e de frente para trás, é o mesmo. Exemplos: 2112, 666, 2442 etc
  9. Há vários exercícios sobre palíndromos e reversos... treine nestes temas para prova.
-