PROGII - Lista de aula 1a

▼ Questões A

- 1. Faça um programa que leia a nota de prova de 15 alunos e gere a média da turma. Depois, calcule e mostre quantos alunos ficaram acima da média da turma.
- 2. Faça um programa para ler 15 temperaturas, calcule e imprima a média geral.
- 3. Faça um programa que leia um vetor de 10 números. Leia também um numero x. Mostre na tela a posição e os valores do vetor que são divisíveis por x.

▼ Questões B

- 1. Leia uma matriz 5 x 5. Leia também um valor X. O programa deverá fazer uma busca desse valor na matriz e, ao final, escrever a localização (linha x coluna) ou uma mensagem de "não encontrado".
- 2. Faça um programa para corrigir uma prova com 5 questões de múltipla escolha (a, b, c, d ou e), em uma turma com 3 alunos. Cada questão da prova vale 1 ponto. Ao final, mostre a pontuação dos 3 alunos.
- 3. Faça um programa que verifica se alguém ganhou um jogo da velha. O programa vai ler uma matriz 3x3, onde cada posição representa uma das casas do tabuleiro. A matriz pode conter os valores -1, 0, 1 que representam:
 - uma peça do jogador A(1)
 - uma casa vazia do tabuleiro (0)
 - uma peça do jogador B (-1)

Exemplo:

-1	1	1
-1	-1	0
0	1	0

▼ Questões C

- 1. Crie um programa que calcule o consumo de combustível de uma viagem. O programa deve receber o percurso rodado em km e o tipo de carro (A, B e C) e calcular o consumo estimado, conforme o tipo de veículo, sendo (A=8, B=9 e C=12) km/litro.
- 2. Uma universidade deseja conceder uma bônus aos seus professores. O cálculo deste bônus deve ser de 10% caso o salario do professor seja menor que 1.500 e 5% caso seja maior ou igual a 1.500. Para saber um salário do professor, o programa deve ler a quantidade de aulas dadas por um professor e o valor de uma hora aula.
- 3. Dado um número inteiro N maior que 1, crie um algoritmo que imprima na tela todos os divisores deste valor. Exemplo: