

Questões de matriz

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 3×3, 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