

1. Crie e preencha, do teclado, dois arrays (A e B) com 20 posições cada. E então:
  - a. Crie um array C, que armazenará o produto dos elementos de A e B
  - b. Crie um array D, que armazenará os elementos de C multiplicados por 5
  - c. Para finalizar, imprima para cada posição, os valores de A, B, C e D.
  
2. Desenvolva um algoritmo que leia vários números positivos e negativos. O programa deve encerrar, a execução, quando o usuário informar 0 (zero). No final imprima:
  - a. A soma dos números positivos
  - b. O produto dos números negativos
  - c. A média dos positivos
  - d. A quantidade dos negativos
  - e. A quantidade de números múltiplos de 5
  
3. Faça um programa que leia o nome e 3 notas de vários alunos. Para cada aluno, deve ser impresso:
  - a. Seu nome
  - b. Sua médiaAlém disso, o programa deve mostrar:
  - c. A maior média e o nome do aluno com tal média
  - d. A menor média e o nome do aluno com tal média
  - e. A média aritmética da turmaO programa deve parar quando o usuário informar que não deseja mais ler as médias dos alunos, por exemplo, com a opção S/N.  
Obs: Se houverem dois ou mais alunos empatados com a maior ou menor média, mostrar o nome do primeiro aluno encontrado.
  
4. Vamos jogar jonkenpo.  
Leia o nome do jogador 1 e do jogador 2. E então devemos iniciar o jogo onde, a cada rodada, leia a jogada escolhida por cada jogador (pedra, papel ou tesoura) e imprima:
  - a. Ou o nome do vencedor e o nome do perdedor da rodada
  - b. Ou se a rodada deu empateNo final de cada rodada deve-se perguntar aos usuários se o jogo continua ou não.
  
5. Peça para o usuário informar o tamanho do array que deseja criar. Ou seja, se o usuário digitar 10, o array deve ter tamanho 10, se o usuário digitar 20, o array deve ter tamanho 20.  
Após, popule o array com nome de pessoas. Os nomes devem ser lidos do teclado e armazenados no array.  
Então, leia mais um nome (a partir do teclado) e informe se este nome está ou não dentro do array.