



CURSO: ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

DISCIPLINA: FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO

PROFESSOR(A): VITOR ALMEIDA DOS SANTOS

LISTA DE EXERCÍCIOS - TEMA 3

1. Escreva um programa que declare e inicialize um vetor com 20 números. Em seguida, o programa deve ler um inteiro n e mostrar os últimos n números do vetor.
2. Escreva um programa que leia 10 números e, em seguida, os mostre na ordem inversa.
3. Escreva um programa que leia um valor inteiro n (menor do que 16) e, em seguida, leia n notas, mostrando, ao final, a sua média e a maior delas.
4. Escreva um programa que leia os seus valores de peso nas últimas 8 semanas. Em seguida, o programa deverá dizer em qual semana você perdeu mais peso.
5. Escreva um programa que declare e inicialize um vetor com 12 números. Em seguida, o programa deverá ler um número n e informar se existe ou não o número n dentro do vetor.
6. Escreva um programa que declare e inicialize dois vetores com 10 letras. Em seguida, o programa deverá exibir na tela as letras destes vetores de forma intercalada.
7. Escreva um programa que declare e inicialize um vetor com 12 números. Em seguida, o programa deverá ler um número n e exibir quantas ocorrências de n existem no vetor.
8. Escreva um programa que leia seu nome e, em seguida, mostre as suas iniciais.
9. Escreva um programa que declare e inicialize um vetor com 12 números. Em seguida, o programa deverá ler um número n (menor do que 12) e excluir o número da posição n, ou seja, deslocando os seguintes uma posição para trás.
10. O seu programa contém uma matriz inicializada com quantidades e preços de 8 produtos comprados em uma loja.
 - a) Exiba na tela o valor gasto na compra do primeiro produto;
 - b) Exiba na tela o valor total gasto;
 - c) Leia do usuário um valor de desconto percentual a ser dado aos produtos e atualize a matriz com os novos preços.
11. Escreva um programa que leia as notas de V1 e V2 de 6 alunos. Em seguida, o programa mostrará as médias de cada um na tela.



CURSO: ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

DISCIPLINA: FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO

PROFESSOR(A): VITOR ALMEIDA DOS SANTOS

LISTA DE EXERCÍCIOS - TEMA 3

12. Um tabuleiro de damas pode ser representado em um programa por uma matriz 8x8 preenchida por números 0, 1 e 2. Os números 0 representam as casas vazias, os números 1 representam as peças brancas e os números 2, as peças pretas. Declare e inicialize uma matriz 8x8 com valores 0, 1 e 2 aleatoriamente. Em seguida o seu programa deverá contar e informar as quantidades de peças brancas e pretas no tabuleiro.