

Lista 01 - Exercícios de Algoritmos VETOR NUMÉRICO

Lista01_vetor_ex01 – Elabore um algoritmo que receba via teclado um vetor numérico de 10 posições, limpar a tela, dar uma mensagem e mostrá-los no vídeo.

Lista01_vetor_ex02 – Elabore um algoritmo que receba via teclado um vetor numérico de 50 posições, logo após, limpar a tela, dar uma mensagem "CONTEUDO DO VETOR"; e mostrar todos os seus elementos; e, logo em seguida mostrar quais os números pares (se houver) e quais os números ímpares (se houver).

Lista01_vetor_ex03 – Elabore um algoritmo que receba dois vetores numéricos chamados A e B com tamanho de 20 posições do tipo real. Construir um vetor de mesmo tipo e tamanho o qual será formado pela soma de primeiro elemento de A com o primeiro de B e armazenando na primeira posição de C, segundo elemento de A com segundo elemento de B armazenando na segunda posição de C, e assim por diante.

Lista01_vetor_ex04 – Elabore um algoritmo que receba um vetor de 15 posições com números inteiros. Criar um vetor B de mesmo tipo e dimensão de A, o qual será formado por: "Todo elemento de B deverá ser o quadrado de A correspondente". Apresentar no vídeo a vetor A e depois o vetor B.

Lista01_vetor_ex05 – Elabore um algoritmo que receba um vetor do tipo inteiro de 50 posições. Criar um vetor B de mesmo tipo e dimensão de A, o qual será formado por: "Todo elemento de B deverá ser acrescido de 5 ao conteúdo contido na posição correspondente de A". Apresentar no vídeo a vetor A e depois o vetor B.

Lista01_vetor_ex06 – Elabore um algoritmo que receba dois vetores A e B de 20 elementos cada do tipo real. Construir um vetor C de mesmo tipo e dimensão, o qual será formado por: "Todo elemento de B deverá ser MULTIPLICADO com conteúdo contido na posição correspondente de A". Após processar, limpar a tela e mostrar o Vetor A, o vetor B e finalmente o Vetor C.

Lista01_vetor_ex07 – Elabore um algoritmo que receba os nomes e as notas de 50 alunos, ou seja: n1, n2, n3 e n4 (um vetor de 50 posições para cada uma das notas e um vetor para o nome). Validar corretivamente as notas para estarem entre 0 e 10 pontos. Criar um vetor chamado MD para armazenar a média aritmética de cada aluno.
No Final, limpar a tela e mostrar o nome do aluno e sua média aritmética.
Mostrar também, qual a maior média e o nome(s) do(s) aluno(s).