

1. Escreva um programa capaz de calcular o fatorial de um número. Exemplo: fatorial de 5 é $5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 120$. RESPOSTA DISPONÍVEL EM: <http://www.youtube.com/watch?v=4lonibzEBxY>
2. Escreva um programa que peça que o usuário digite dois números INTEIROS. O seu programa deve verificar se o primeiro número é divisível pelo segundo e retornar na tela do usuário uma mensagem apropriada a verificação feita. RESPOSTA DISPONÍVEL EM: <http://www.youtube.com/watch?v=UKrHWtGi7Zc&feature=youtu.be>
3. Escreva um programa que inverta as cifras de um número INTEIRO POSITIVO digitado pelo usuário. Exemplo: Se o usuário digitar 1234 o programa deve retornar na tela 4321. RESPOSTA DISPONÍVEL EM: <http://www.youtube.com/watch?v=nipW-60w9KY>
4. Crie um programa que pede que o usuário digite 4 notas de 0 a 10 (tipo float) de 4 alunos e os valores deverão ser armazenados em uma matriz bidimensional. Faça a média das notas de cada aluno e armazene as 4 médias em um vetor. Por última coloque na tela do usuário uma mensagem informando a média de cada aluno. RESPOSTA DISPONÍVEL EM: <http://www.youtube.com/watch?v=7oA8SBAOOAo>
5. Crie um programa que possui na função principal um vetor de tamanho 10 de número inteiros e defina diversos valores inteiros para o seu vetor de tamanho 10. Crie uma função chamada ordemCrescente é capaz de ordenar os 10 valores do seu vetor em ordem crescente. Após a ordenação dos valores dê um printf para confirmar que os valores do vetor foram ordenados corretamente em ordem crescente. RESPOSTA DISPONÍVEL EM: <http://www.youtube.com/watch?v=CbRYQ9fi4dQ>
6. Crie um programa que possui uma função que recebe como argumento um vetor de tamanho 5 de tipo estrutura sendo que essa estrutura deve armazenar um determinado horário no formato hh:mm:ss, peça que o usuário digite 5 horários diversos que deverão ser armazenados no argumento recebido. Crie uma segunda função que receberá este mesmo vetor estrutura mas dessa vez a função deverá apenas ler os valores armazenados no vetor estrutura mostrando uma mensagem