

Testr 2.0

Uso Básico do Tipo Vector em C++

 [Voltar](#)

Deadline: Dia 1 de dezembro de 2025 às 00:00 hora

Linguagem de Programação: C/C++

Descrição:

O objetivo deste exercício é praticar o uso da estrutura de dados vector. Para isto, veja a [documentação do tipo e os métodos disponíveis](#). Ao utilizar um método, sempre leia a seção que descreve a sua complexidade para conhecer o custo computacional da operação.

Escreva um programa em C++ que na função main crie uma variável do tipo vector para armazenar inteiros.

Em seguida, leia um número inteiro N representando a quantidade de comandos que serão digitados a seguir. Nas próximas N linhas serão dadas instruções de manipulação dos vector. Os comandos possíveis são:

- INSERIR : adiciona um item ao final do vetor.
- REMOVE: mostra na tela o último elemento do vetor e o remove.
- VER : mostra na tela o item que está na posição dada (não é necessário verificar a validade do índice).
- MOSTRAR: itera sobre os elementos mostrando-os na tela.
- TAMANHO: mostra o número de elementos no vetor na tela.
- ORDENAR: ordena os elementos do vector (veja função [std::sort de algorithm.h](#)).
- BUSCAR : mostra na tela o índice do valor ou -1 caso ele não exista (veja função [std::find de algorithm.h](#)).

Arquivos

Não existem arquivos

Enviar Resposta

Procurar...

Nenhum arquivo selecionado.

Upload

Relatório

| | |
|-------------------|---|
| Arquivo | main.cpp |
| Data da Submissão | Dia 11 de novembro de 2025 às 18:04 horas |
| Status | Success |
| Relatório | |

Reavaliar

Entradas e Saídas

Entrada 1

```
16
TAMANHO
BUSCAR 10
INSERIR 10
INSERIR 3
INSERIR 4
INSERIR -1
INSERIR 2
ORDENAR
TAMANHO
BUSCAR 10
```

Saída 1

```
0
-1
5
0
1
4
10
4
-1
2
0
```

Entrada 2

Saída 2

```
30
TAMANHO
INSERIR 1
TAMANHO
INSERIR -3
TAMANHO
ORDENAR
REMOVER
TAMANHO
INSERIR 190
MOSTRAR 10
```

```
0
1
2
1
1
9
-3
190
-356
1762
...
```

Entrada 3

```
22
INSERIR 0
INSERIR 7
INSERIR -1
INSERIR 120
INSERIR 9
INSERIR 3
INSERIR 4
MOSTRAR
ORDENAR
MOSTRAR 10
```

Saída 3

```
0
7
-1
120
9
3
4
-1
0
3
...
```