

LISTA 2 - IF - ELSE - FOR

- 1) Fazer um programa que gere a saída.

* * * * *

O,2,4,6,8,10,12,14

* * * * *

- 2) Preencher um vetor com números inteiros (10 unidades); solicitar um número do teclado. Pesquisar se esse número existe no vetor. Se existir, imprimir em qual posição do vetor esse número está. Se não existir, imprimir alguma mensagem que não existe.
- 3) Escrever um programa, que leia valores inteiros até ser lido o valor -50. Quando isso acontecer o programa deverá escrever a soma e a média dos valores lidos.
- 4) Receba do teclado 10 números e armazene eles em um vetor. Depois faça os seguintes procedimentos armazenando os valores em outros 3 vetores:
- Pegar cada item do vetor e somar com o valor de algoritmo logo subsequente. Por ex: se o numero é 13 então tem que somar 13 com 14 e armazenar na posição que estava o 13. E fazer assim para todas as “casas” do vetor.
 - Pegue cada item do vetor e some com a média do vetor.
 - Pegue cada item do vetor e multiplique pelo quadrado dele mesmo. Ex: se é 3 então: $3 \times 3^2 = 27$. Armazenar o 27 onde era o 3
- 5) Usando a função *strcpy* (procure na internet o que significa e como utilizar) faça um programa que leia o seu nome do teclado, armazene em uma variável, depois utilize *strcpy* e depois printa na tela uma outra variável com o seu nome.
- 6) Usando a função *strcat* (procure na internet o que significa e como utilizar) faça um programa para concatenar duas strings que foram lidas do teclado (seu nome e sobrenome).
- 7) Usando a função *strlen* (procure na internet o que significa e como utilizar) faça um programa que leia o seu nome e sobrenome em 2 variáveis diferentes e imprima o numero de caracteres de cada uma delas.

- 8) Usando a função *strcmp* (procure na internet o que significa e como utilizar) faça um programa que leia o seu nome e sobrenome em 2 variáveis diferentes. Verifique se as strings são iguais ou diferentes e imprima na tela uma mensagem dizendo se uma é maior que a outra ou se são iguais. Utilize IF-ELSE e *strcmp*.
- 9) Faça um programa que leia do teclado 10 números e armazene em um vetor. Depois ordene o vetor de forma crescente. Após isso imprima esse vetor.
- 10) Faça um programa que leia do teclado 10 números inteiros e armazene em um vetor. Depois ordene o vetor de forma decrescente. Após isso imprima esse vetor.
- 11) Faça um programa que leia do teclado 10 números inteiros e armazene em um vetor. Sem ordenar, determine o maior e o menor número e imprima-os na tela.
- 12) Ler do teclado o nome, sexo e idade do usuário. Se sexo for feminino e idade menor que 25 imprimir o nome da pessoa e a palavra ACEITA. Caso contrario imprimir NAO ACEITA.
- 13) Receber do teclado uma string (seu nome) e imprimir quantas letras A, E, I, O, U tem esta string. Considerar minúscula e maiúscula. Pode utilizar em algum momento o *strlen*.