

# Multimédia I

*Manuela Pereira*

## Aula 0

1. Defina uma variável **num** contendo o seu número de aluno.
2. Crie uma nova variável **numalt** contendo o valor da sua variável **num**.
3. Some 5 ao valor da sua variável **numalt**.
4. Verifique o tipo da sua variável (**num**).
5. Altere o tipo da sua variável (**num**) para int32.
6. Verifique o valor e o tipo da sua variável **num**.
7. Crie um vetor coluna **vcol** com 10 números à sua escolha.
8. Visualize o valor que está na posição 5 do seu vetor **vcol**.
9. Altere o valor da posição 7 do seu vetor **vcol** para 100.
10. Visualize os valores do seu vetor que se encontram nas posições pares.
11. Visualize os valores do seu vetor que se encontram nas posições ímpares.
12. Crie outro vetor coluna **vcolinv1** contendo os valores do seu vetor **vcol**, mas por ordem inversa.
13. Crie outro vetor coluna **vcolinv2** contendo os valores do seu vetor **vcolinv1**, que se encontram entre as posições 2 e 7.
14. Crie um vetor linha **vlin1** com os valores do seu vetor **vcol** que se encontram nas posições pares.
15. Crie um vetor linha **vlin2** com os valores do vetor **vlin1** por ordem inversa.
16. Crie um vetor linha **vlin** que seja a junção dos vetores **vlin1** e **vlin2**.
17. Verifique as dimensões dos seus vetores **vlin1**, **vlin2** e **vlin**.
18. Crie um vetor linha **vlin100** com os números de 1 a 100.
19. Crie um vetor linha **vpar100** com os números pares entre 1 e 100.
20. Crie um vetor linha **vimpar100** com os números ímpares entre 1 e 100.
21. Crie um vetor linha **vlincem** com os números de **vpar100** e de **vimpar100** alternados. No final este vetor deverá ter os números de 1 a 100.