

```
1 universidade = 'Universidade Estadual Vale do Acaraú'
2 centro = 'Centro de Ciencias Exatas e Tecnologicas (CCET)'
3 curso = 'Ciencia da Computacao'
4 disciplina = 'Logica de Programacao'
5 lista_de_exercicios = 05
```

1. Faça um algoritmo para ler e montar um vetor de números inteiros de 5 posições, escrevendo, depois do vetor montado, todos os seus valores.
2. Ler um vetor de nomes e imprimir os nomes das posições PARES e em seguida os nomes das posições IMPARES.
3. Faça um algoritmo para ler e montar um vetor de números inteiros de 5 posições. Depois de montado, colocar os valores do vetor em um segundo vetor com a mesma estrutura sendo que na ordem inversa, ou seja, o 1º elemento do vetor 1 será o nº elemento do vetor 2 e assim por diante. Depois de montado o segundo vetor imprimir os dois vetores ao mesmo tempo.
4. Faça um algoritmo para ler e montar um vetor de string com 10 posições. Depois de montado, procurar quantas vezes aparece a palavra JOSÉ e imprimir a quantidade.
5. Faça um algoritmo para ler e montar um vetor de números inteiros com 50 posições. Depois de montado, o vetor ler 10 números inteiros quaisquer e para cada número lido imprimir se este existe ou não no vetor.
6. Faça um programa que preencha um vetor com nove números inteiros, calcule e mostre os números primos e suas respectivas posições.
7. Uma pequena loja de artesanato possui apenas um vendedor e comercializa dez tipos de objetos. O vendedor recebe, mensalmente, salário de R\$ 545,00, acrescido de 5% do valor total de suas vendas. O valor unitário dos objetos deve ser informado e armazenado em um vetor; a quantidade vendida de cada peça deve ficar em outro vetor, mas na mesma posição. Crie um programa que receba os preços e as quantidades vendidas, armazenando-os em seus respectivos vetores (ambos com tamanho dez). Depois, determine e mostre:
 - um relatório contendo: quantidade vendida, valor unitário e valor total de cada objeto. Ao final, deverão ser mostrados o valor geral das vendas e o valor da comissão que será paga ao vendedor; e

- o valor do objetivo mais vendido e sua posição no vetor (não se preocupe com empates).

8. Leia e monte um vetor de números inteiros com 10 posições e imprima cada elemento do vetor e quantas vezes ele se repete no vetor.

9. Faça um programa que preencha dois vetores de dez elementos numéricos cada um e mostre o vetor resultante da intercalação deles.

Vetor 1

3	5	4	2	2	5
1	2	3	4	5	6

Vetor 2

7	15	20	0	18	4
1	2	3	4	5	6

Vetor resultante da intercalação

3	7	5	15	4	20	2	0	2	18	5	4
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

10. Faça um programa que preencha um vetor com oito números inteiros, calcule e mostre dois vetores resultantes. O primeiro vetor resultante deve conter os números positivos e o segundo, os números negativos. Cada vetor resultante vai ter, no máximo, oito posições, que não poderão ser completamente utilizadas.