1-Desenvolver um programa para gerar um número aleatório de semente = 70, em seguida carregar um vetor de 20 posições com números aleatórios de semente = 90 e pesquisar se o número aleatório gerado se encontra ou não no vetor gerando uma mensagem correspondente. Também poderá ser informado a posição em que se encontra o elemento no vetor, caso ele exista.

2-Desenvolver um programa que considere uma urna onde existem cinco bolas de cores diferentes: azul, branca, preta, amarela e vermelha. Considere que serão gerados 80 números aleatórios de semente = 4. Calcule e escreva quantas bolas foram tiradas da urna sabendo-se que a bola retirada volta para urna. Indique também qual a bola com maior frequência de retirada.