



FACULDADE LOURENÇO FILHO

PROGRAMAÇÃO ESTRUTURADA - PROF. FREDERICO VIANA

LISTA DE EXERCÍCIOS 06 – Vetor

1. Faça um programa que permita com que o usuário preencha um vetor de 5 posições inteiras. Após o preenchimento o programa deverá imprimir todos os valores do vetor.
2. Faça um programa que permita com que o usuário preencha um vetor de 5 posições inteiras, porém, caso o usuário digite um valor negativo o programa deve ignorar o valor preenchido e atribuir zero nessa posição do vetor e continuar a solicitar número para as demais posições. Após o preenchimento o programa deverá imprimir todos os valores do vetor.
3. Faça um programa que permita com que o usuário preencha um vetor de 5 posições inteiras, porém, caso o usuário digite um valor negativo o programa deve solicitar um novo número para a mesma posição. Após o preenchimento o programa deverá imprimir os valores do vetor que foram preenchidos.
4. Faça um programa que solicite o preenchimento de um vetor com cinco números inteiros e imprima o maior e o menor número.
5. Numa competição de ginástica artística, cinco avaliadores dão notas entre 0 e 10. Das notas recebidas, a menor e a maior são descartadas, e a nota do atleta é dada pela média entre as três notas restantes. Faça um programa que receba as cinco notas dos avaliadores e apresente a nota do atleta.
6. Faça um programa que receba um vetor A de ponto flutuante com 5 posições, construa um outro vetor B e imprima os valores desse vetor B. A construção do vetor B deve seguir a seguinte lógica: caso o índice de A seja par, B deve receber o valor $A * 2$, caso contrário, B recebe o valor de A dividido pelo índice.
7. Faça um programa que solicite o preenchimento de um vetor com cinco números inteiros, positivos, não nulos e múltiplos de 3. Caso o usuário digite um número que não atenda aos requisitos de preenchimento, o programa deverá ignorar esse número, exibir uma mensagem informando que o número não será armazenado e solicitar um novo número para a mesma posição do vetor. Após isso, o programa deverá imprimir os valores armazenados no vetor.
8. Faça um programa que solicite o preenchimento de um vetor com cinco números inteiros e os imprima de forma ordenada.
9. Faça um programa que receba um vetor A de inteiros com 10 posições e informe qual número aparece mais vezes dentro do vetor.
10. Faça um programa que receba um vetor A de 5 elementos e construa um vetor B que possui os mesmos números de A, sendo que na ordem invertida. Após isso o programa deverá imprimir os conteúdos dos dois vetores.