

Lista Estruturas Heterogêneas

1. Faça um programa que cadastre o nome, a matrícula e duas notas de vários alunos. Em seguida imprima a matrícula, o nome e a média de cada um deles.
2. Faça um programa que cadastre o nome, a altura, o peso, o cpf e sexo de algumas pessoas. Com os dados cadastrados, em seguida localizar uma pessoas através do seu CPF e imprimir o seu IMC.
3. Faça um programa que cadastre vários produtos. Em seguida, imprima uma lista com o código e nome da cada produto. Por último, consulte o preço de um produto através de seu código.
4. Faça um código para fazer a criação dos novos tipos de dados conforme solicitado abaixo:
 - Horário: composto de hora, minutos e segundos.
 - Data: composto de dia, mês e ano.
 - Compromisso: composto de uma data, horário e texto que descreve o compromisso.
5. Implemente um programa que leia o nome, a idade e o endereço de uma pessoa e armazene os dados em uma estrutura.
6. Crie uma estrutura representando os alunos de um determinado curso. A estrutura deve conter a matrícula do aluno, nome, nota da primeira prova, nota da segunda prova e notada terceira prova.
 - (a) Permita ao usuário entrar com os dados de 5 alunos.
 - (b) Encontre o aluno com maior nota da primeira prova.
 - (c) Encontre o aluno com maior média geral.
 - (d) Encontre o aluno com menor média geral
 - (e) Para cada aluno diga se ele foi aprovado ou reprovado, considerando o valor 6 para aprovação.
7. Considerando a estrutura

```
struct Vetor{
    float x;
    float y;
    float z;};
```

para representar um vetor no R^3 , implemente um programa que calcule a soma de dois vetores.
8. Faça um programa que leia um vetor com dados de 5 livros: título (máximo 30 letras), autor (máximo 15 letras) e ano. Procure um livro por título, perguntando ao usuário qual título deseja buscar. Mostre os dados de todos os livros encontrados.
9. Faça um programa em C que permita a entrada de nome, endereço e telefone de 5 pessoas e os imprima em ordem alfabética.
10. Faça um programa que com o auxílio da biblioteca string.h, declare uma struct com os campos nome, estante e prateleira, e defina uma variável de 10 posições com esse novo tipo, e após o preenchimento busque um livro pelo seu nome e retorne a prateleira e a estante.