~~1) Faça um programa que solicite o tamanho de uma matriz quadrada entre 1 e 5, solicite a entrada dos dados e depois diga se a matriz é simétrica~~

~~2) Escreva um algoritmo que leia um vetor de 13 elementos, que é o Gabarito de um teste da loteria esportiva, contendo os valores 1(coluna 1), 2 (coluna 2) e 3 (coluna do meio). Leia, a seguir, para cada apostador, o número do seu cartão e um vetor de Respostas de 13 posições. Verifique para cada apostador o números de acertos, comparando o vetor de Gabarito com o vetor de Respostas. Escreva o número do apostador e o número de acertos. Se o apostador tiver 13 acertos, mostrar a mensagem "Ganhador".~~

~~3) Faça um programa que leia um vetor de 10 posições e mostre os valores na tela de forma ordenada (crescente)~~

~~4) Faça um algoritmo que leia um vetor de 10 posições. Mostre então os 3 menores valores do vetor.~~

~~5) Faça um algoritmo que solicite a entrade de uma matriz 3 x 3 e uma matriz 3 x 1 e mostre o resultado da multiplicação entre elas~~

~~6) Faça um programa que solicite a entrada de uma matriz 4 x 4 e mostre a distância euclidiana entre o maior e o menor valor (Utilize os íncices da matriz como os eixos x e y de um plano cartesiano)~~

~~7) Faça um game com as seguites regras:~~

~~a) O programa monta um vetor de 11 posições e distribui os elementos de 1 a 11 nele aleatoriamente~~

~~b) Depois o programa solicite que o usuário faça o mesmo.~~

~~c) O sistema não deve permitir que o usuário repita números ja digitados ou digite números fora do intervalo inteiro [1,11]~~

~~d) O programa vai comparar elemento por elemento em cada um dos vetores e:~~

~~i) quem tiver o maior valor ganha um ponto~~

~~ii) Se os valores forem iguais ninguém ganha ponto~~

~~e) O programa deve mostrar os dois vetores, os pontos de cada um, e quem venceu a partida (computador, jogador ou empate).~~