

1) Faça um programa que preencha automaticamente (com qualquer valor) um vetor numérico com 8 posições, conforme abaixo:

| | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 999 | 999 | 999 | 999 | 999 | 999 | 999 | 999 |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |

2) Crie um programa que preencha automaticamente (**usando lógica**, não apenas atribuindo diretamente) um vetor numérico com 10 posições, conforme abaixo:

| | | | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

Dica: utilizar um laço de repetição para preencher esse vetor utilizando lógica

3) Crie um programa que preencha automaticamente (**usando lógica**, não apenas atribuindo diretamente) um vetor numérico com 10 posições, conforme abaixo:

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

(mesma dica do exercício acima)

4) Crie um programa que preencha automaticamente (**usando lógica**, não apenas atribuindo diretamente) um vetor numérico com 10 posições, conforme abaixo:

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 3 |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

(mesma dica do exercício acima)

5) Crie um programa que preencha automaticamente (**usando lógica**, não apenas atribuindo diretamente) um vetor numérico com 15 posições com os primeiros elementos da sequência de Fibonacci:

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 1 | 2 | 3 | 5 | 8 | 13 | 21 | 34 | 55 | 89 | 144 | 233 | 377 | 610 |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |

(mesma dica do exercício acima)

6) Crie um programa que preencha automaticamente um vetor numérico com 7 números gerados aleatoriamente pelo computador e depois mostre os valores gerados na tela.

7) Faça um programa que leia 7 nomes de pessoas e guarde-os em um vetor. No final, mostre uma listagem com todos os nomes informados, na ordem inversa daquela em que eles foram informados.

8) Escreva um programa que leia 15 números e guarde-os em um vetor. No final, mostre o vetor inteiro na tela e em seguida mostre em que posições foram digitados valores que são múltiplos de 10.

9) Desenvolva um programa que leia 10 números inteiros e guarde-os em um vetor. No final, mostre quais são os números pares que foram digitados e em que posições eles estão armazenados.

10) Faça um algoritmo que preencha um vetor de 30 posições com números entre 1 e 15 sorteados pelo computador. Depois disso, peça para o usuário digitar um número (chave) e seu programa deve mostrar em que posições essa chave foi encontrada. Mostre também quantas vezes a chave foi sorteada.

11) Crie um programa que leia a idade de 8 pessoas e guarde-as em um vetor. No final, mostre:

- a) Qual é a média de idade das pessoas cadastradas
 - b) Em quais posições temos pessoas com mais de 25 anos
 - c) Qual foi a maior idade digitada (podem haver repetições)
 - d) Em que posições digitamos a maior idade
-

12) Faça um algoritmo que leia a nota de 10 alunos de uma turma e guarde-as em um vetor. No final, mostre:

- a) Qual é a média da turma
- b) Quantos alunos estão acima da média da turma
- c) Qual foi a maior nota digitada
- d) Em que posições a maior nota aparece