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

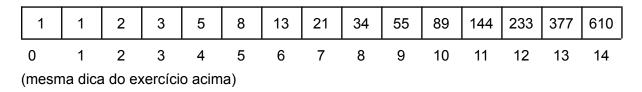
3) Crie um programa que preencha automaticamente (**usando lógica**, não apenas atribuindo diretamente) um vetor numérico com 10 posições, conforme abaixo:

9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
(mesma	(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:



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