ALGORITMOS	DE
PROGRAMAÇÃ	0
Prof. Evandro Zatt	i

AVALIAÇÃO A2 (avaliação 3 de 3)

Modelo	
Α	

Nome:

ATENÇÃO!

- A nota desta avaliação integra 1,5 ponto sobre a nota total da avaliação continuada A2.
- A avaliação deve ser realizada individualmente.
- Não é permitido consulta a nenhum material, seja analógico ou digital.
- Não é permitida a troca de materiais entre colegas.
- Qualquer ato considerado suspeito pelo professor anulará a avaliação dos alunos envolvidos.
- Cada questão já está previamente delimitada com seu nome de rotina; não é necessário criar a função main() e nem incluir as bibliotecas #include
- A **endentação** será rigorosamente **avaliada** nesta prova, portanto utilize as tabulações pré-impressas para o devido deslocamento dos comandos subordinados.

Questão 01 - (Peso da questão: 0,7)

Crie um programa que: 1) declare um vetor com 10 posições de inteiros; 2) utilizando estrutura de repetição, leia valores para todas as posições do vetor; 3) solicite um número inteiro n para o usuário; 4) utilizando estrutura de repetição, percorra o vetor e ao final informe quantas vezes o número informado n existe no vetor.

Questão 02 – (Peso da questão: 0,8):

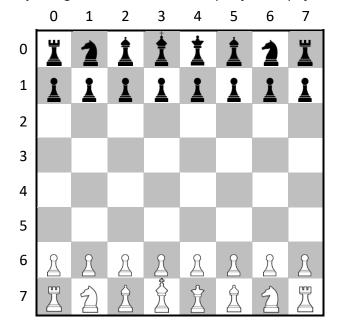
}

Um tabuleiro de Xadrez possui 64 casas, sendo uma matriz de 8x8. Crie um programa que:

- 1. declare uma matriz tab com 8x8 de inteiros;
- 2. utilizando estrutura de repetição, atribua 0 (zero) para todas as posições da matriz (limpando o tabuleiro);

3. conforme regras do jogo, posicione as peças de ambos os jogadores para início de uma partida, preenchendo as posições correspondentes da matriz, simultaneamente para ambos os lados, utilizando números referentes às peças (ver tabela); considerar o mesmo número independentemente da cor da peça; os peões devem ser posicionados utilizando-se estrutura de repetição;

Veja a seguir o tabuleiro com a disposição das peças e o número correspondente a cada peça:



Nº	Imagem	Nome da peça
1		Rei
2	İ	Rainha
3		Bispo
4	2 2	Cavalo
5		Torre
6	1 8	Peão

void xadrez()

