**Lista de Exercícios – Vetores**

1. Escreva um programa que receba 10 números, armazene-os num vetor e imprima estes números na ordem inversa à da leitura.
2. Escreva um programa que leia a nota de 10 alunos, armazene estas notas em um vetor, imprima na tela as 5 primeiras notas e some a primeira nota com a última e mostre na tela.
3. Escreva um programa em C que coloque valores pares sequenciais de 22 em diante, num vetor inteiro de 10 posições. Coloque um comando que imprima apenas os valores das posições impares.
4. Escreva um programa que leia dois vetores de 5 posições cada um e faça a multiplicação dos elementos de mesmo índice, colocando o resultado em um terceiro vetor de mesmo tamanho. Mostre o vetor resultante.
5. Escreva um programa que aça a leitura de 10 valores (inteiros) e guarde–os numa matriz. Em seguida, retorne a diferença entre o maior e o menor valor da matriz e os valores pares e ímpares desta matriz.
6. Escreva um programa em C que leia um vetor de inteiros com 20 posições o coloque-o em ordem crescente.
7. Escreva um programa que leia um vetor de 20 posições e mostre- o. Em seguida, troque o primeiro elemento com o último, o segundo com o penúltimo, o terceiro com o antepenúltimo, e assim sucessivamente. Mostre o novo vetor depois da troca.
8. Escreva um programa 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 os 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".