

*** utilizar ponteiros e funções**

1. Desenvolva um algoritmo que leia os 5 elementos de um vetor A e transfira-os para o vetor B.
2. Elaborar um programa que efetue o cálculo de uma tabuada de um número qualquer e armazene os resultados em um vetor, apresentando os resultados na tela.
3. Desenvolver um programa que receba 15 números e mostre o total de números digitados maiores que 5.
4. Crie um programa que leia 15 elementos de um vetor A. Construir um vetor B de mesmo tipo, observando a seguinte lei de formação: Todo elemento de B deve ser o quadrado do elemento de A correspondente. Apresentar os 2 vetores.
5. Construa um algoritmo que leia um vetor A de 15 elementos. Construir um vetor B de mesmo tipo, sendo que cada elemento do vetor B deverá ser o resultado do fatorial correspondente de cada elemento de A. Apresentar os 2 vetores.
6. Escrever um programa que leia 5 números reais e imprima-os na ordem inversa.
7. Desenvolver um algoritmo que leia dois vetores, sendo a primeira com 5 elementos e a segunda com 8 elementos. Construir um terceiro vetor que armazene a junção dos dois primeiros vetores e mostre os valores na tela. Assim, o terceiro vetor deve ter 13 posições.
8. Criar um programa que leia os 5 valores de um vetor do tipo inteiro e, então, construir um segundo vetor de mesma dimensão, sendo que cada elemento do segundo vetor é o somatório do elemento correspondente no primeiro. Ex.: VetA[0] = 5; logo, VetB[0] = 15 ($1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15$).
9. Desenvolver um algoritmo que leia 6 valores inteiro e armazene nos vetores A e B. Construir os vetores C e D de mesmo tipo e dimensão, sendo que o vetor C deve ser formado pelos elementos de índice ímpar dos vetores A e B, e o vetor D deve ser formado pelos valores dos índices pares de A e B. Imprimir os valores de C e D.
10. Elaborar um programa que leia 8 valores dos vetores A e B. O Vetor A deve aceitar apenas a entrada de valores que sejam divisíveis por 2 e 3, enquanto o vetor B deve aceitar apenas valores múltiplos de 5. Esta validação não deve ser feita pelo usuário, mas sim pelo programa. Feito isso, crie um terceiro vetor que armazene todos os elementos dos dois vetores (16 posições) e apresente esses valores na tela.