## UFRGS - Instituto de Informática - Departamento de Informática Aplicada Disciplina : INF01202 - Algoritmos e Programação Modalidade EAD

## Tópico 11: arranjos multidimensionais Auto Avaliação 11.1

Utilizando como referência o material da **Apresentação 11.1**, desenvolva os seguintes programas.

- 1. Ler uma matriz 4 x 3 de inteiros. Calcula e apresenta os somatórios dos valores da primeira linha da matriz e da última coluna. Apresenta a matriz.
- 2. Fazer um programa C que localiza o elemento **Minimax** de uma matriz quadrada 4 x 4, i.e., o menor elemento da linha que contem o maior elemento da matriz.
- 3. Fazer um programa em C, com L linhas, L<=20, que a partir de 2 vetores A e B gere uma matriz AB tal que a 1ª. coluna de AB seja formado pelos valores de A e a segunda coluna de AB seja formada pelos elementos de B. O vetor A é gerado randomicamente com valores entre 0 e 12. O vetor B é formado pelos fatoriais dos valores de A, respectivamente. Mostrar o vetor gerado AB.
- 4. Uma matriz quadrada é dita triangular se os elementos situados acima de sua diagonal principal são todos nulos. Escreva um programa C que receba uma matriz quadrada com ordem de no máximo 30, através de uma variável e determine se ela é triangular ou não.
- 5. Uma matriz esparsa é uma matriz que tem aproximadamente 2/3 de seus elementos iguais a zero. Fazer um programa que lê (linha a linha) uma matriz esparsa matesp [10] [10], contendo valores inteiros, e forma uma matriz condensada matcon, de apenas três colunas, contendo os elementos não nulos de matesp, de forma que:
  - a. A **primeira coluna** contenha um valor <u>não nulo</u> de **matesp**;
  - b. A **segunda coluna** contenha a <u>linha</u> de **matesp** onde foi encontrado o valor armazenado na coluna **1** e;
  - c. A **terceira coluna** contenha a <u>coluna</u> de **matesp** onde foi encontrado o valor armazenado na coluna 1.
  - Imprimir as duas matrizes, APÓS o preenchimento da matriz condensada.
  - Como determinar o número de linhas de matcon?
    - dim\*dim/3 linhas (+- 1/3 de dim\*dim) ou simplesmente fazer o número de linhas = dim. Neste caso, a matriz não seria tão esparsa assim ;-)