

Lista de exercícios 4 – Introdução a vetores em C

1. Repita o seguinte exercício da lista anterior UTILIZANDO VETORES:
Faça um programa que receba a idade de 10 pessoas e que calcule e mostre a quantidade de pessoas com idade maior ou igual a 18 anos.
2. Escreva um programa que recebe via teclado e preenche um vetor com 5 números reais. A medida que for digitado cada número, outro vetor deverá ser preenchido com o cubo de cada elemento do vetor original. Mostrar os dois vetores no final.
3. Repetir o exercício 2, só que desta vez preenchendo totalmente o primeiro vetor e só depois o segundo (calculando os cubos dos valores do primeiro).
4. Faça um programa que preencha automaticamente um vetor de 100 elementos com números de 0 a 1000 - com incrementos de 10.
5. Escreva um programa que peça que se digite um nome, e então calcula e mostre quantas letras ele tem. Dica: pesquisar a função *strlen* da biblioteca *string.h*
6. Faça um programa que recebe um nome do teclado e o imprime de trás para frente.
7. Faça um programa que receber um nome no teclado e diga quantas letras “A” ou “a” tem esse nome.
8. Desafio: escreva um programa que calcule a **média móvel** de 7 valores a partir de um vetor de 30 elementos (os valores podem ser fictícios ou de alguma curva real, por exemplo, epidemiológica).