

Lista V  
Lógica de Programação  
Vetores

75. Declare um vetor de 100 posições para armazenar valores inteiros. Preencha o vetor em seguida imprima-o.
76. Declare um vetor de 100 posições para armazenar valores inteiros. Preencha o vetor em seguida imprima-o. Some 5 a cada elemento do vetor. Imprima o vetor novamente.
77. Declare um vetor de 100 posições para armazenar valores inteiros. Preencha o vetor em seguida imprima-o. Subtraia 3 de cada elemento do vetor. Imprima o vetor novamente.
78. Declare um vetor de 100 posições para armazenar valores inteiros. Preencha o vetor em seguida imprima-o. Dobre o valor de cada elemento do vetor. Imprima o vetor novamente.
79. Declare um vetor para armazenar notas de 50 alunos. Preencha o vetor e em seguida imprima-o. Encontre a maior nota armazenada no vetor e informe na tela do usuário.
80. Declare 3 vetores (*vetor1*, *vetor2* e *vetorsoma*) de inteiros com 20 posições cada. Preencha o *vetor1* e o *vetor2* com números obtidos do teclado. Preencha o *vetorsoma* com a soma dos elementos de cada posição de *vetor1* e *vetor2*, ou seja, a primeira posição de *vetorsoma* receberá a soma dos elementos que estão na primeira posição de *vetor1* e na primeira posição do *vetor2*, e assim por diante. Ao final, imprima os 3 vetores.
81. Semelhante a questão anterior, faça um algoritmo que contenha 3 vetores (*vetor1*, *vetor2*, e *vetormult*) de inteiros com 20 posições cada. Preencha o *vetor1* e o *vetor2* com números obtidos do teclado. Preencha o *vetormult* com a multiplicação dos elementos de cada posição de *vetor1* e *vetor2*, ou seja, a primeira posição de *vetormult* receberá a multiplicação dos elementos que estão na primeira posição de *vetor1* e na primeira posição do *vetor2*, e assim por diante. Ao final, imprima os 3 vetores.
82. Declare um vetor de inteiros com 20 posições. Preencha-o. Imprima todos os números pares armazenados no vetor.
83. Declare um vetor de inteiros com 20 posições. Preencha-o com números positivos e menores que 100. (Obrigue os números serem entre 0 e 99). Após preenchido, imprima o vetor.
84. Declare um vetor de inteiros com 20 posições. Preencha-o com números pares (Obrigue os números que serão armazenados no vetor serem pares). Após preenchido, imprima o vetor.
85. Declare um vetor de inteiros com 20 posições. Preencha-o com números ímpares. (Obrigue os números que serão armazenados no vetor serem ímpares). Após preenchido, imprima o vetor.