

Lista – Vetores

1.

inicio

tipo Vet100 = vetor [1..100] de inteiro;

Vet100: VetA,VetB,VetC;

inteiro: i;

para i de 1 até 100 faça

escreva (“Todos os 100 vetores de A: “;

leia (VetA[i]);

fimpara;

para i de 1 até 100 faça

escreva (“Todos os 100 vetores de B:”;

leia (VetB[i]);

fimpara;

para i de 1 até 100 passo 2 faça

VetC[i] ← VetA[i] + VetB[i];

fimpara;

para i de 2 até 100 passo 2 faça

VetC[i] ← VetA[i] – VetB[i];

fimpara;

para i de 1 até 100 faça

escreva (VetC[i]);

fimpara;

fim.

2.

inicio

tipo Vet5 = vetor [1..5] de inteiro;

tipo Vet10 = vetor [1..10] de inteiro;

inteiro: i,a;

Vet5: VetA,VetB;

```

Vet10: VetC;
a ← 0;
para i de 1 até 5 faça
    escreva (“ Digite 5 inteiros para o Vetor A: ”);
    leia (VetA[i]);
fimpara;
para i de 1 até 5 faça
    escreva (“ Digite 5 inteiros para o Vetor B: “);
    leia (VetB[i]);
fimpara;
para i de 1 até 10 passo 2 faça
    VetC[i] ← VetA[i-a];
    a ← a+1;
fimpara;
para i de 2 até 10 passo 2 faça
    VetC[i] ← VetB[i div 2];
fimpara;
    escreva (“ O vetor C correspondente é: “);
para i de 1 até 10 faça
    escreva (VetC[i]);
fimpara;
fim.

```

3.

inicio

```

tipo Vet5 = vetor [1..15] de caractere;
tipo Vetin = vetor [1..15] de inteiro;
inteiro: i, maior;
caractere: nome;
Vet5: VetNom;
Vetin: Vgols;
Maior ← 0;
para i de 1 até 15 faça

```

```
    escreva (“ Digite o nome do atleta: “);  
    leia (VetNom[i]);  
    escreva (“ Digite o número de gols do atleta: “);  
    leia (Vgols[i]);  
    se Vgols[i] > maior então  
        maior ← Vgols[i];  
        nome ← VetNom[i];  
    fimse;  
fimpara;  
escreva(“ O nome do Goleador é: “, nome, “ . Que fez exatamente,” , maior , “gols.”);  
fim.
```