

Exercícios de Lógica de Programação

Listas C#

Entrega: Abra um Bloco de Notas, coloque um cabeçalho padrão; com seu nome, e faça um exercício, teste veja se está OK, copie e cole no Bloco de Notas, com o número do exercício, exemplo: Exercício 01, faça isto com todos os exercícios, assim que terminar todos, envie o Bloco de Notas para: emersonb6@gmail.com.

- 1- Escreva uma aplicação que leia em duas listas, o nome de 10 estudantes e sua respectiva idade. Ordene os vetores e informe qual é o estudante mais velho e o mais novo.
- 2- Faça um programa que crie uma lista, e peça ao usuário digitar 10 nomes e 10 notas, de uma turma TDS, exiba ao final a média das notas da turma, e imprima o nome do aluno e sua nota.
- 3- Uma agência de publicidade pediu à agência de modelos Luz & Beleza para encontrar uma modelo que tenha idade entre 18 e 20 anos para participar de uma campanha publicitária milionária de produtos de beleza. Foram inscritas 20 candidatas e, ao se inscreverem, forneceram nome e idade. Tais informações foram armazenadas em 2 listas. Faça um programa para imprimir uma lista que contém os nomes das candidatas aptas a concorrer a uma vaga para a campanha milionária.
- 4- Leia 2 listas de inteiros V1 e V2 de 20 componentes cada. Determine e imprima quantas vezes que V1 e V2 possuem valores idênticos nas mesmas posições.
- 5- Fazer um programa para ler uma quantidade 15 de alunos. Ler a nota de cada um dos 15 alunos e calcular a média aritmética das notas. Contar quantos alunos estão com a nota acima de 7.0.

Obs.: Se nenhum aluno tirou nota acima de 5.0, imprimir mensagem: Não há nenhum aluno com nota acima de 5.

- 6- Durante uma corrida de automóveis com 12 voltas de duração foram anotados para um piloto, na ordem, os tempos registrados em cada volta. Fazer um programa para ler os tempos das N voltas, calcular e imprimir:
 - ✓ melhor tempo;
 - ✓ a volta em que o melhor tempo ocorreu;
 - ✓ tempo médio das 12 voltas.
- 7- Fazer um programa para armazenar em uma lista, vários números inteiros e positivos e calcular a média. Imprimir também o maior. A quantidade de números lidos será definida pelo usuário.
- 8- Faça um programa que pergunte ao usuário o número de alunos a ser lido. O tamanho das listas será o número informado pelo usuário. Armazene numa lista G1 as notas destes alunos; numa outra lista, armazene as notas G2 destes alunos. Ambas as notas, G1 e G2, são informadas pelo usuário. Calcule a média aritmética destes alunos e armazene num terceiro vetor. Ao final, mostre as 3 notas dos alunos.
- 9- Escreva uma aplicação no qual o usuário deverá informar 10 números inteiro e maiores que Zero em uma lista. Em uma segunda lista, armazene apenas os números pares e em um terceiro apenas os ímpares. Exiba as 3 listas, todos em ordem crescente.
- 10- Escreva um algoritmo que leia uma lista de 13 elementos inteiros, que é o Gabarito de um teste da loteria esportiva, contendo os valores 1(coluna 1), 2 (coluna 2) e 3 (coluna do meio). Leia, a seguir, para cada apostador, o número do seu cartão e uma lista de Respostas de 13 posições. Verifique para cada apostador os números de acertos, comparando a lista do Gabarito com a lista de Respostas. Escreva o nome do apostador e o

número de acertos. Se o apostador tiver 13 acertos, mostrar a mensagem "Ganhador".