ATV 1

//EX1

programa {

inclua biblioteca Util --> util

funcao inicio() {

inteiro vetor\_numeros[5]

}}

//EX2

programa {

inclua biblioteca Util --> util

funcao inicio() {

real vetor\_numeros[10]

para(inteiro i = 0; i < 10; i++){

vetor\_numeros[i] = 10.00

}

para(inteiro f = 0; f < 10; f++){

escreva(vetor\_numeros[f])

escreva("\n")

}}}

//EX3

programa {

inclua biblioteca Util --> util

funcao inicio() {

real vetor\_numeros[4],vetor\_numeros2[4]

para(inteiro i = 0; i < 4; i++){

escreva("Insira numero ALEATORIO para vetor 1: ")

leia(vetor\_numeros[i])

}

para(inteiro g = 0; g < 4; g++){

escreva("Insira numero ALEATORIO para vetor 2: ")

leia(vetor\_numeros2[g])

}

escreva("Vetor 1: ")

para(inteiro f = 0; f < 4; f++){

escreva(vetor\_numeros[f],", ")

}

escreva("\n")

escreva("Vetor 2: ")

para(inteiro u = 0; u < 4; u++){

escreva(vetor\_numeros2[u],", ")

}}}

//EX4

programa {

inclua biblioteca Util --> util

funcao inicio() {

inteiro vetor\_numeros[3]

vetor\_numeros[0] = 1

vetor\_numeros[1] = 10

vetor\_numeros[2] = 5

para(inteiro f = 0; f < 3; f++){

escreva(vetor\_numeros[f])

escreva("\n")

}}}