ATV 2

//EX1

programa {

inclua biblioteca Util --> util

funcao inicio() {

real vetor\_numeros[6]

para(inteiro i = 0; i < 6; i++){

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

leia(vetor\_numeros[i])

}

para(inteiro f = 0; f < 6; f++){

escreva(vetor\_numeros[f])

escreva("\n")

}}}

//EX2

programa {

inclua biblioteca Util --> util

funcao inicio() {

inteiro vetor\_numeros[6]

para(inteiro i = 0; i < 6; i++){

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

leia(vetor\_numeros[i])

}

para(inteiro f = 5; f >= 0; f--){

escreva(vetor\_numeros[f])

escreva("\n")

}}}

//EX3

programa {

inclua biblioteca Util --> util

funcao inicio() {

real vetor\_numeros[10]

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

escreva("Insira numero ALEATORIO para vetor: ")

leia(vetor\_numeros[i])

}

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

se(vetor\_numeros[f]%2 == 0){

escreva(vetor\_numeros[f])

escreva("\n")}

}}}

//EX4

programa {

inclua biblioteca Util --> util

funcao inicio() {

real vetor\_numeros[10]

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

escreva("Insira numero ALEATORIO para vetor: ")

leia(vetor\_numeros[i])

}

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

se(vetor\_numeros[f]%2 != 0){

escreva(vetor\_numeros[f])

escreva("\n")}

}}}