

Nome: _____

Curso	Data	Valor	Polo	Turma	Per. Letivo	Período
Sistemas de Informação	26/02/2025	0,50 pto(s)	UNIRAXA	20251-SIFN03-XXIV	2025/1	3º

LISTA DE EXERCÍCIOS – 03 – VETORES E MATRIZES

ATIVIDADE PROPOSTA

- 1) Escreva um programa que leia um vetor de 15 números inteiros e exiba ao final apenas os números que estão armazenados nas posições pares do vetor.
- 2) Escreva um programa que leia o nome e o preço de 10 produtos. Logo após realizar o cadastro dos produtos, pedir para o usuário digitar um valor, no qual deverá ser realizada uma pesquisa e exibir apenas os produtos que possuem preço até o valor digitado pelo usuário.
- 3) Escreva um programa que leia uma matriz (3x5 ou 5x3) de 15 números inteiros e exiba ao final a soma dos valores de cada linha que estão armazenados nesta matriz.
- 4) Escreva um programa que armazene os números de 1 a 25 em uma matriz 5x5 e ao final exiba apenas os valores das diagonais desta matriz.
- 5) Escreva um programa que leia o nome de 10 alunos (vetor). Para cada aluno devem ser registradas 3 notas (matriz). Calcular a média das notas de cada aluno e armazenar em um vetor. Ao final deverá ser exibido na tela um relatório com os dados de todos os alunos (nome, notas, media) e também a informação se o aluno foi aprovado ou reprovado (média para aprovação 7,0). Para o caso de aprovado exibir todos os dados do aluno na cor azul, caso contrário exibir os dados na cor vermelha.(Dica: usar os comandos `Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Red` e `Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Blue`)
- 6) Implemente um jogo básico do clássico “Jogo da Velha”. Onde deverá ser usada uma matriz 3x3. (Dicas: Para identificar o jogador, utilizar uma variável que servirá como um contador, e para contador sendo par associa-se a jogada sendo do jogador 1, senão, em caso de ímpar associa-se ao jogador 2; A matriz pode ser do tipo char para armazenar ‘O’ e ‘X’, ou também do tipo int para armazenar 1 e 2, idendificando o número do jogador).

PARA A ENTREGA, POSTAR NO GITHUB INDIVIDUAL DO ALUNO E POSTAR O LINK NA ABA DE TRABALHOS.