

```
1 printf("Universidade Estadual Vale do Acaraú\n");
2 printf("Centro de Ciencias Exatas e Tecnologicas (CCET)\n");
3 printf("Ciencia da Computacao\n");
4 printf("Logica de Programacao\n");
5 printf("Lista 05\n");
```

1. Crie um programa que leia do teclado seis valores inteiros e em seguida mostre na tela os valores lidos na ordem inversa.
2. Faça um programa que leia um vetor de oito posições. Em seguida, leia também dois valores X e Y quaisquer correspondentes a duas posições no vetor. Seu programa deverá exibir a soma dos valores encontrados nas respectivas posições X e Y.
3. Faça um programa que possua um array de nome A que armazene seis números inteiros. O programa deve executar os seguintes passos:
 - Atribua os seguintes valores a esse array: 1, 0, 5, -2, -5, 7.
 - Armazene em uma variável a soma dos valores das posições A[0], A[1] e A[5] do array e mostre na tela essa soma.
 - Modifique o array na posição 4, atribuindo a essa posição o valor 100.
 - Mostre na tela cada valor do array A, um em cada linha.
4. Faça programa que receba do usuário um vetor X com 10 posições. Em seguida deverão ser impressos o maior e o menor elemento desse vetor e suas respectivas posições.
5. Faça um algoritmo para ler e montar um vetor de números inteiros com 10 posições. Depois de montado o vetor, leia 5 números inteiros quaisquer e para cada número lido imprimir se este existe ou não no vetor.
6. Faça um programa que preencha um vetor com nove números inteiros, calcule e mostre os números primos e suas respectivas posições.
7. Uma pequena loja de artesanato possui apenas um vendedor e comercializa dez tipos de objetos. O vendedor recebe, mensalmente, salário de R\$ 545,00, acrescido de 5% do valor total de suas vendas. O valor unitário dos objetos deve ser informado e armazenado em um vetor; a quantidade vendida de cada peça deve ficar em outro vetor, mas na mesma posição. Crie um programa que receba os preços e as quantidades vendidas, armazenando-os

em seus respectivos vetores (ambos com tamanho dez). Depois, determine e mostre:

- um relatório contendo: quantidade vendida, valor unitário e valor total de cada objeto. Ao final, deverão ser mostrados o valor geral das vendas e o valor da comissão que será paga ao vendedor; e
- o valor do objetivo mais vendido e sua posição no vetor (não se preocupe com empates).

8. Leia e monte um vetor de números inteiros com 10 posições e imprima cada elemento do vetor e quantas vezes ele se repete no vetor.

9. Faça um programa que preencha dois vetores de dez elementos numéricos cada um e mostre o vetor resultante da intercalação deles.

Vetor 1

3	5	4	2	2	5
1	2	3	4	5	6

Vetor 2

7	15	20	0	18	4
1	2	3	4	5	6

Vetor resultante da intercalação

3	7	5	15	4	20	2	0	2	18	5	4
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

10. Faça um programa que preencha um vetor com oito números inteiros, calcule e mostre dois vetores resultantes. O primeiro vetor resultante deve conter os números positivos e o segundo, os números negativos. Cada vetor resultante vai ter, no máximo, oito posições, que poderão não ser completamente utilizadas.