

Lista de exercícios

1) Faça um programa que preencha um vetor de 20 posições com valores recebidos pelo teclado de forma que os ímpares fiquem nas primeiras 10 posições e os pares nas últimas 10 posições do vetor.

2) Faça um programa que preencha um vetor com 50 valores recebidos pelo teclado e, ao final, informe a posição do maior número. Desconsidere a possibilidade de empate.

3) Faça um programa que receba a quantidade e o valor dos produtos comprados por um cliente numa venda e ao final gere uma nota de compra totalizando o valor a pagar.

Ex:

$$2 \times 1,50 = 3,00$$

$$1 \times 3,00 = 3,00$$

$$\text{Total} = 6$$

Devem ser usados 2 vetores de 100 posições: um para as quantidades e um para os valores. O índice da quantidade deve corresponder ao índice do valor do item.

4) Faça um programa que receba os dois primeiros termos de uma PA e preencha um vetor de 20 posições com os termos da PA. Ao final o conteúdo do vetor deve ser mostrado na tela.

5) Faça um programa que preencha um vetor com números recebidos pelo teclado, mas só permita a inserção de números primos. Ao final o conteúdo do vetor deve ser mostrado na tela.