

Crie programas em C que faça o pedido em cada item abaixo.

- 1) Leia 5 notas de um aluno e mostre na tela a média final do aluno. Considere o cálculo da média final como a média aritmética simples entre as 5 notas (todas as notas têm o mesmo peso).
- 2) Leia um número e diga se o mesmo é par ou ímpar.
- 3) Leia três números e diga qual é o maior entre os números digitados (os números podem ser digitados em qualquer ordem).
- 4) Leia o valor original de um produto, e então mostre o novo valor do produto após realizar o desconto dado pela tabela abaixo:

Preço original do produto	Desconto
Entre R\$0,00 e R\$50,00 (inclusive)	5%
Entre R\$50,01 e R\$100,00 (inclusive)	10%
Acima de R\$100,00	15%

- 5) Leia um número inteiro do teclado e apresente na tela a palavra "IFSP" a quantidade de vezes que o número foi digitado (coloque cada palavra em uma nova linha).
- 6) Leia um número inteiro digitado pelo usuário que deve estar entre 2 e 20, e então desenhe um triângulo no console utilizando apenas asteriscos, de forma que o maior lado do triângulo desenhado tenha o número de asteriscos igual ao valor digitado pelo usuário. Abaixo você pode ver um exemplo de um triângulo desenhado dessa forma, quando o valor digitado pelo usuário for 4.

*
**

- 7) Faça um programa que fique em laço solicitando a digitação de números inteiros maiores ou iguais a zero. Quando o usuário digitar um número menor que zero, o programa deve exibir a quantidade de números digitados e a média desses números.
- 8) Faça um programa que leia 10 números do tipo float digitados e armazene-os em um vetor. Após isso, o programa deve mostrar na tela, em ordem inversa, todos os números armazenados.
- 9) Crie uma função que receba um valor inteiro como argumento, e retorne o dobro do valor passado.
- 10) Crie uma função que receba um vetor de inteiros como argumento e, então, retorne o índice deste vetor que contém o elemento de maior valor.

11) Faça um programa que leia todos os números existentes em um arquivo texto e escreva a soma destes números na tela. Considere que os números no arquivo são todos inteiros.

12) Faça um programa que leia uma palavra digitada pelo usuário e escreva na tela a mesma palavra substituindo todas as letras "a" por "@". O programa deve funcionar com qualquer palavra digitada pelo usuário que contenha entre 1 e 20 letras.