

Exercícios

1. Criar um vetor A com 5 elementos, carregar ele com números aleatórios. Declarar um vetor B. Copiar todos os elementos do Vetor A para o Vetor B e mostrar os dois na tela;
2. Declarar três vetores A, B e C de 10 elementos. Gerar números aleatórios para os vetores A e B. O vetor C deve receber a soma dos elementos do vetor A com o vetor B. Mostrar os três vetores
3. Gere um vetor aleatoriamente com até 100 números. Depois conte quantos deles são pares, mostre o vetor e a quantidade de números pares encontrados
4. Faça um programa que receba do usuário um vetor com 10 posições. Em seguida, deverá ser impresso o maior e o menor elemento do vetor.
5. Declare um vetor, gere números aleatórios para ele, em seguida realize a soma de todos os elementos do vetor, mostre o vetor e a soma
6. Escreva um programa que leia 10 números inteiros e os armazene em um vetor. Imprima o vetor, o maior elemento e a posição que ele se encontra.
7. Crie um programa que lê 6 valores inteiros e, em seguida, mostre na tela os valores lidos na ordem inversa.
8. Crie um programa para ler a nota da prova de 15 alunos e armazene num vetor, calcule e imprima a média geral. Em seguida conte quantos alunos estão acima da média calculada.
9. Declare três vetores com até 100 números, o primeiro deve receber números aleatórios, o segundo deve receber os números pares do primeiro vetor e o segundo os números ímpares do primeiro vetor. Ao final mostrar os três vetores

vetor

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	25	8	4	29	31	20	8	4	1

vetorPares

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	8	4	20	8	4				

vetorImpares

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

25	29	31	1						
----	----	----	---	--	--	--	--	--	--

10. Declarar dois vetores A e B, ler números para o vetor A, em seguida armazenar no vetor B a multiplicação de cada elemento de A multiplicado pelo seu índice +1
11. Leia uma sequência qualquer de 10 caracteres, armazene em um vetor, depois, leia outro caractere do teclado, e conte quantas vezes ele aparece no vetor
12. Faça um programa que leia uma lista de até 10 salários, a cada salário lido o programa deve perguntar se o usuário gostaria de continuar a leitura, caso responda Sim, o programa deve ler mais um salário, até o limite de 10. Ao final ler o percentual de reajuste dos salários, reajustar e mostrar os novos valores.
13. Ler dois vetores: R de 5 elementos e S de 10 elementos. Gerar um vetor X de 15 elementos cujas 5 primeiras posições contenham os elementos de R e as 10 últimas posições, os elementos de S. Escrever o vetor X.
14. Declare um vetor de 10 elementos, gere números aleatórios para ele. Em seguida mostre o vetor na tela e pergunte ao usuário qual número ele pretende remover do vetor. Em seguida, remova esse número do vetor e mostre ele novamente na tela.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	25	8	4	29	31	20	8	4	1

Remover o número 29 da posição 4

vetor

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	25	8	4	31	20	8	4	1	