

1. Crie um vetor com 20 posições e preencha com o valor 100 todas as posições, e mostre na tela o valor de cada posição
2. Crie um vetor com 40 posições e preencha com o valor 5 as posições pares e 10 as posições ímpares do vetor. Após preencher mostre na tela todas as posições do vetor.
3. Crie um algoritmo para ler 10 números e mostrar somente os números pares deste vetor
4. Crie uma vetor de 8 posições e preencha cada posição com valores que o usuário digitar. Após preencher todas as posições, mostre na tela cada posição do vetor.
5. Crie um programa que leia 4 notas de um aluno e armazene em um vetor. O programa não pode permitir que seja armazenado notas menores que 0 e maiores que 10. Após ler todas as notas, mostre as notas e a média aritmética das notas.
6. Altere o exercício anterior de modo que no final, além da média, apresente também a maior nota e a menor nota
7. Faça um algoritmo para ler um vetor com 10 elementos e inverter a posição destes elementos, de tal modo que o primeiro elemento venha a ser o último depois da inversão.
8. Crie um programa que tenha dois vetores v1 e v2 ambos com 4 posições. Armazene no vetor v1 nomes de pessoas informados pelo usuário. Após ler todos os nomes, transfira os nomes para o vetor v2 de forma inversa, de modo que a posição v1[0] transfira seu valor para o vetor v2 na posição 3, invertendo a ordem.
9. Crie um programa que leia 10 números e armazene em vetor . Após fazer a leitura, ordene os valores dentro do vetor em ordem crescente. Mostre o resultado na tela.
10. Crie um algoritmo para controlar as cartas de um baralho. Onde seu programa deve entregar 3 cartas para 4 jogadores e não poderá entregar cartas que já saíram (foram entregues) a outro jogador. Para sortear as cartas você pode utilizar a função Sorteia que está dentro da biblioteca Util.