



ENSINO MÉDIO INTEGRADO - INFORMÁTICA

Disciplina de Linguagem de Programação

Avaliação 2º BIM(A): Vetor Inteiro

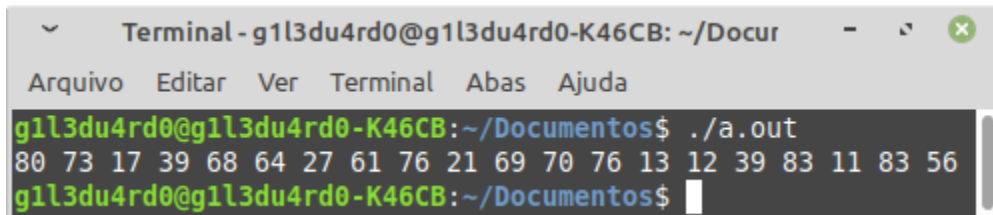
Gil Eduardo de Andrade

INSTRUÇÕES PARA RESOLUÇÃO DA AVALIAÇÃO

1. A prova é resolvida de forma individual ou em dupla, não havendo troca de informações entre os alunos, nem mesmo troca de material como cadernos, livros ou pen drive.
2. As saídas dos programas a serem desenvolvidos devem, obrigatoriamente, ser idênticas às apresentadas nos exemplos de cada questão, caso contrário o programa não será considerado correto.
3. Para resolução das questões, devem ser utilizados, obrigatoriamente, apenas os conceitos de linguagem C vistos até o momento na disciplina, ou seja, funções, estruturas, entre outros não serão considerados válidos para resolução;
4. A cada questão resolvida o aluno deve solicitar (imediatamente) ao professor que efetue a sua correção. O professor executará o código-fonte e, se necessário, efetuará a verificação da codificação apresentada. Caso a resolução esteja correta, o professor já computará o conceito do exercício para aluno.

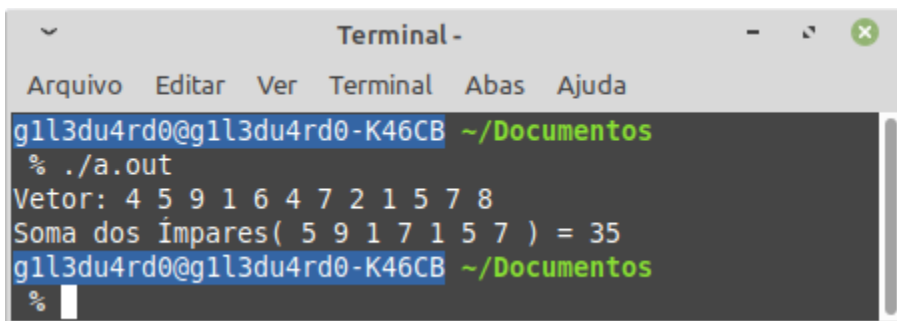
QUESTÕES

1. Codifique um programa em C que preencha um vetor inteiro de 20 posições com valores aleatórios entre 10 - 99, apresentando o seu conteúdo. Veja o exemplo a seguir:



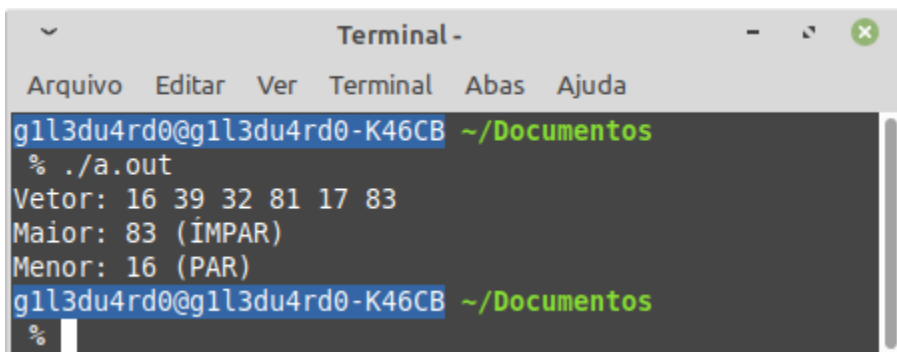
```
Terminal - g1l3du4rd0@g1l3du4rd0-K46CB: ~/Docur
Arquivo  Editar  Ver  Terminal  Abas  Ajuda
g1l3du4rd0@g1l3du4rd0-K46CB:~/Documentos$ ./a.out
80 73 17 39 68 64 27 61 76 21 69 70 76 13 12 39 83 11 83 56
g1l3du4rd0@g1l3du4rd0-K46CB:~/Documentos$
```

2. Codifique um programa em C que preencha um vetor inteiro de 12 posições com valores aleatórios entre 1 - 9, apresentando o seu conteúdo. Após isso, apresente todos os valores ímpares deste vetor e a sua soma. Veja o exemplo a seguir:



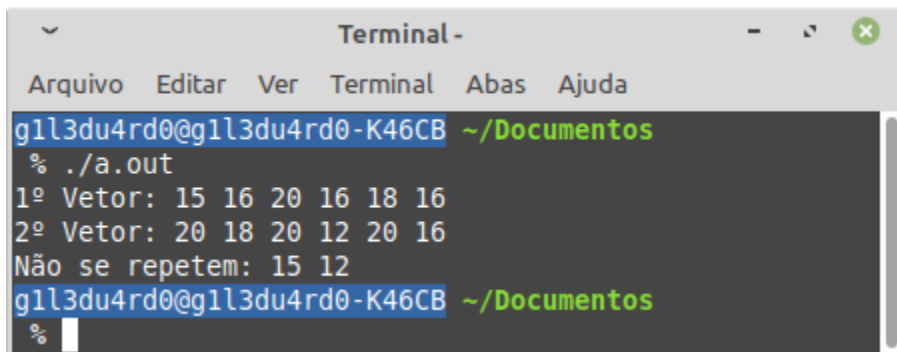
```
Terminal -
Arquivo  Editar  Ver  Terminal  Abas  Ajuda
g1l3du4rd0@g1l3du4rd0-K46CB ~/Documentos
% ./a.out
Vetor: 4 5 9 1 6 4 7 2 1 5 7 8
Soma dos Ímpares( 5 9 1 7 1 5 7 ) = 35
g1l3du4rd0@g1l3du4rd0-K46CB ~/Documentos
% 
```

3. Codifique um programa em C que preencha um vetor inteiro de 6 posições com valores aleatórios entre 10 - 99, apresentando o seu conteúdo. Após isso, encontre e apresente o maior e o menor valor do vetor, indicando se são pares e ímpares. Veja o exemplo a seguir:



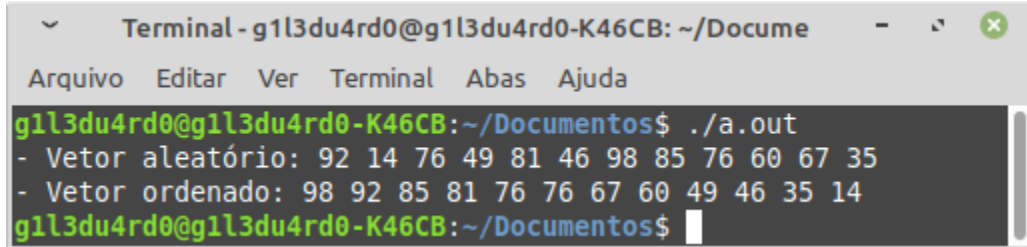
```
Terminal -
Arquivo  Editar  Ver  Terminal  Abas  Ajuda
g1l3du4rd0@g1l3du4rd0-K46CB ~/Documentos
% ./a.out
Vetor: 16 39 32 81 17 83
Maior: 83 (ÍMPAR)
Menor: 16 (PAR)
g1l3du4rd0@g1l3du4rd0-K46CB ~/Documentos
% 
```

4. Codifique um programa em C que preencha dois vetores inteiros de 6 posições com valores aleatórios entre 10 - 20, exibindo-os. Após isso, encontre e exiba apenas os elementos que não se repetem em ambos os vetores. Veja o exemplo a seguir:



```
Terminal -
Arquivo  Editar  Ver  Terminal  Abas  Ajuda
g1l3du4rd0@g1l3du4rd0-K46CB ~/Documentos
% ./a.out
1º Vetor: 15 16 20 16 18 16
2º Vetor: 20 18 20 12 20 16
Não se repetem: 15 12
g1l3du4rd0@g1l3du4rd0-K46CB ~/Documentos
% 
```

5. Escreva um programa em C que gere um vetor de 12 elementos, contendo números aleatórios entre 10 e 99. Após gerar e mostrar o conteúdo do vetor, ordene-o de modo decrescente e apresente o resultado. Veja os exemplos:



```
Terminal - g1l3du4rd0@g1l3du4rd0-K46CB: ~/Docume
Arquivo  Editar  Ver  Terminal  Abas  Ajuda
g1l3du4rd0@g1l3du4rd0-K46CB:~/Documentos$ ./a.out
- Vetor aleatório: 92 14 76 49 81 46 98 85 76 60 67 35
- Vetor ordenado: 98 92 85 81 76 76 67 60 49 46 35 14
g1l3du4rd0@g1l3du4rd0-K46CB:~/Documentos$
```