

	<p align="center"> UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ FACULDADE DE COMPUTAÇÃO ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO ° SEMESTRE DATA: / / </p>	<p align="center"> LISTA 04 Aula 06 </p>
---	---	---

- 01- Criar um vetor A com 5 elementos inteiros. Construir um vetor B de mesmo tipo e tamanho e com os "mesmos" elementos do vetor A, ou seja, $B[i] = A[i]$.
- 02- Criar um vetor A com 8 elementos inteiros. Construir um vetor B de mesmo tipo e tamanho e com os elementos do vetor A multiplicados por 2, ou seja: $B[i] = A[i] * 2$.
- 03- Criar um vetor A com 15 elementos inteiros. Construir um vetor B de mesmo tipo e tamanho, sendo que cada elemento do vetor B deverá ser o quadrado do respectivo elemento de A, ou seja:
 $B[i] = A[i] * A[i]$.
- 04- Criar um vetor A com 15 elementos inteiros. Construir um vetor B de mesmo tamanho, sendo que cada elemento do vetor B deverá ser a raiz quadrada do respectivo elemento de A, ou seja:
 $B[i] = \text{sqrt}(A[i])$.
- 05- Criar um vetor A com 10 elementos inteiros. Construir um vetor B de mesmo tipo e tamanho, sendo que cada elemento do vetor B deverá ser o respectivo elemento de A multiplicado por sua posição (ou índice), ou seja:
 $B[i] = A[i] * i$.
- 06- Ler as duas notas bimestrais para um conjunto de 10 alunos. Armazenar as notas informadas em dois vetores "Nota1" e "Nota2" do tipo real. Escreva um programa que calcule a média aritmética simples das notas informadas armazenando o resultado em um vetor "Result" de mesmo tipo e tamanho. Ao mostrar os resultados exibir a situação de cada aluno. Se a média calculada for superior ou igual a 7 o aluno estará "aprovado", caso contrário, a situação do aluno será "reprovado".
- 07- Gere e imprima uma matriz M 4x4 com valores aleatórios entre 0- 9. Após isso determine o maior número da matriz e a sua posição (linha, coluna).
- 08- Gere e imprima uma matriz M 10x10 com valores aleatórios entre 0-9. Após isso indique qual é o maior e o menor valor da linha 5 e qual é o maior e o menor valor da coluna 7.
- 09- Escreva uma classe para representar uma lâmpada que está à venda e um supermercado.
- 10- Crie uma classe Livro que represente os dados básicos de um livro, sem se preocupar com a sua finalidade.
- 11- Usando o resultado do exercício anterior como base, crie uma classe "LivroDeLivraria" que represente os dados básicos de um livro que está à venda em uma livraria.

12- Usando o resultado do modelo “Livro” como base, crie uma classe “LivroDeBiblioteca” que represente os dados básicos de um livro de uma biblioteca, que pode ser emprestado a leitores.

13- Cria uma classe para representar uma conta corrente que possui um número, um saldo, um status que informa se ela é especial ou não, um limite.

14- Crie uma classe que represente um contato da agenda do seu celular.

15- Criar classe para representar uma conta corrente que possui um número, um saldo, um status que informa se ele é especial ou não, um limite. Desenvolva métodos para realizar saque (verificando se o cliente pode realizar saques), depositar dinheiro, consultar saldo e verificar se o cliente está usando cheque especial ou não. Desenvolva um programa para testar essa classe.

16- Escreva uma classe para representar um Aluno. Adicione atributos relacionados às características de um Aluno, como nome, matricula, curso que está matriculado, nome de 3 disciplinas que está cursando e as notas dessas 3 disciplinas. Desenvolva um método para verificar se o aluno está aprovado (nota maior ou igual a 7) em uma determinada disciplina. Escreva um programa para testar essa classe, que pede as informações do aluno ao usuário e ao final informa o nome das disciplinas, mostra as notas e mostra se o aluno foi aprovado ou não.