



### **Lista de Exercícios 03 (3 pontos)**

1. Escreva um algoritmo que solicite ao usuário a entrada de 10 números, e que exiba o somatório desses números na tela. Após exibir a soma, o programa deve mostrar também os números que o usuário digitou, um por linha.
2. Escreva um algoritmo que solicite ao usuário a entrada de 10 nomes, e que exiba a lista desses nomes na tela. Após exibir essa lista, o programa deve mostrar também os nomes na ordem inversa em que o usuário os digitou, um por linha.
3. Declare um vetor de 10 posições e o preencha com os 10 primeiros números ímpares e o escreva.
4. Crie um programa que solicite a entrada de 10 números pelo usuário, armazenando-os em um vetor, e então monte outro vetor com os valores do primeiro multiplicados por 5. Exiba os valores dos dois vetores na tela, simultaneamente, em duas colunas (um em cada coluna), uma posição por linha.
5. Leia um vetor de 20 posições e em seguida um valor X qualquer. Seu programa deverá fazer uma busca do valor de X no vetor lido e informar a posição em que foi encontrado ou se não foi encontrado.
6. Leia um vetor de 10 posições. Contar e escrever quantos valores pares ele possui.
7. Fazer um programa para ler um vetor (array unidimensional) de 8 números inteiros. Imprimir na tela os conteúdos do vetor lido, a soma de seus elementos e apresentar quantos deles são positivos.
8. Faça um algoritmo que carregue um vetor com 15 posições, calcule e mostre o maior elemento do vetor e em que posição esse elemento se encontra e o menor elemento do vetor e em que posição esse elemento se encontra.
9. Ler um vetor com 20 números inteiros e apresentar o resultado da multiplicação dos valores pelos seus índices.
10. Gerar 100 números aleatórios e armazená-los em um vetor. Exibir o vetor.