

Lista Vetores

1. Faça um algoritmo para gerar um vetor de 30 posições, onde cada elemento corresponde ao quadrado de sua posição. Imprima depois o vetor resultante.
2. Ler um vetor de 10 números inteiros e depois imprimi-los em ordem inversa.
3. Ler um vetor de 10 números e depois exibir os números localizados nas posições ímpares deste mesmo vetor.
4. Ler 10 valores reais e armazenar em um vetor. Modifique o vetor de modo que os valores das posições ímpares sejam aumentados em 5%, e os das posições pares sejam aumentados em 2%. Imprima depois o vetor resultante.
5. Faça um algoritmo para criar um vetor real de 20 posições: as 10 primeiras são informados pelo usuário, e as 10 seguintes são os mesmos números em ordem inversa.
6. Ler dois vetores de números inteiros, cada um com 10 posições. Crie um terceiro vetor onde cada valor é a soma dos valores contidos nas posições respectivas dos vetores originais. Imprima depois os três vetores.
7. Crie um algoritmo que simule o jogo da MegaSena. O algoritmo deve sortear seis números de forma aleatória e ainda solicitar ao jogador sua aposta, que consiste em 6 números a serem digitados e armazenados em um vetor. Ao final da execução o algoritmo deve informar se o apostador é o novo milionário (seis acertos) ou o número de acertos (que pode variar de 0 a 5). Dica deve ser usado a função randi.