

Algoritmo e Lógica de Programação

Lista de Revisão

1. Preencha um vetor de números inteiros de 30 posições, com números randômicos entre o intervalo 0 e 199.
 - Apresente como saída em tela a relação destes números em ordem invertida.
 - Apresente como saída em tela o maior número e a sua respectiva posição.
2. Preencha dois vetores com números inteiros, de 20 posições, e depois preencha um terceiro vetor com a soma das respectivas posições dos dois primeiros.
3. Apresente a menor quantidade de cédulas, de cada valor, para um saque em um caixa eletrônico.
4. Preencha um vetor de números inteiros, de 20 posições, com números randômicos entre o intervalo 0 e 99. Faça a leitura de dois números (entre 0 e 19): entrada1 e entrada2.
 - Apresente os números do vetor.
 - Inverta os valores das posições entrada1 e entrada2 e após a mudança dos valores, apresente novamente os números do vetor.

Exemplo: Se forem informados os números 7 e 13, deve-se inverter o conteúdo da posição 7 com o conteúdo da posição 13 do vetor original.

5. Preencha um vetor de números inteiros, de 30 posições, com números **pares** randômicos entre o intervalo 2 e 200 em todas as posições.
6. Preencha um vetor de números inteiros, de 30 posições, com números randômicos entre o intervalo 0 e 10.
 - Apresente os números do vetor.
 - Troque todos números 5 pelo número 37.
 - Após as trocas, apresente os números do vetor.
7. Leia 10 números. Apresente o maior número ímpar informado.
8. Preencha um vetor de números inteiros, de 20 posições, com números randômicos entre o intervalo 0 e 49.
 - Apresente os números do vetor.
 - Troque de posição o maior e o menor números.
 - Após a troca, apresente os números do vetor.