



# LISTA DE EXERCÍCIOS 6

## MATRIZ

FAPESC – DESENVOLVEDORES PARA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

HABNER FABRÍCIO BOESING  
[habner.boesing@unoesc.edu.br](mailto:habner.boesing@unoesc.edu.br)



# LISTA DE EXERCÍCIOS 6

- 1) Faça um programa que leia uma matriz  $5 \times 5$ , depois conte e escreva quantos valores maiores que 10 ela possui e exiba esta informação na tela juntamente com a matriz.
- 2) Crie um programa que recebe uma matriz de inteiros positivos e exiba ela na tela. Depois substitua seus elementos de valor ímpar por -1 e os pares por +1. Exiba novamente a matriz.
- 3) Capture do teclado valores para preenchimento de uma matriz de tamanho  $3 \times 3$ . Após a captura imprima a matriz criada e encontre a quantidade de números pares, a quantidade de números ímpares. Por fim, exiba estas informações na tela juntamente com a matriz.
- 4) Crie uma representação do jogo da velha, usando uma matriz de caracteres de tamanho  $3 \times 3$ . Depois peça para o usuário se ele deseja inserir "X" ou "O" e solicite qual o número da linha (1 até 3) e o da coluna (1 até 3) que ele deseja inserir.
- 5) Faça um programa que faça a soma de duas matrizes de  $3 \times 3$  e depois atribua o valor das somas de cada espaço para uma terceira matriz.