

D - Vetores

- 1-** Escreva um programa que leia um texto com 10 letras e exiba este texto em ordem invertida na tela.
- 2-** Elabore um programa que leia 7 números e os guarde em um vetor. Depois leia os valores digitados e mostre a soma total.
- 3-** Para ir à feira, uma dona de casa relacionou 10 produtos a serem comprados. Elabore um programa que solicite o valor de cada produto, guarde estes valores em um vetor, e no final leia este vetor e exiba o valor total da compra para a dona de casa.
- 4-** A tabuada de um determinado número é uma tabela de produtos deste número com os números de 1 a 9. Escreva um programa que peça um número ao usuário, calcule a tabuada deste número guardando os valores em um vetor. Depois leia este vetor 2 vezes, na primeira imprima a tabuada de 1 à 9 e na segunda imprima a tabuada de 9 à 1.
- 5-** Escreva um programa que leia a idade, o sexo e o peso dos jogadores de um time de basquete misto, guarde estes valores em 3 vetores. No final leia os vetores e imprima a média de idade e a média de peso deste time, separando entre mulheres e homens.
- 6-** Escreva um programa que leia 10 números informados pelo usuário, guarde em um vetor. No final leia o vetor novamente e imprima o maior deles.
- 7-** Elabore um programa que leia o RA e a nota de uma turma hipotética de 15 alunos. Feita a leitura dos 15 RAs e notas, pergunte ao usuário um RA que ele deseja saber a nota, com esta informação, procure a nota informada e exiba ao usuário.
Dica: Utilize um vetor para guardar os RAs e um vetor para guardar as notas. Quando for pesquisar o RA informado pelo usuário, a nota estará na mesma posição do RA encontrado.
- 8-** Escreva um programa que solicite um texto do usuário e imprima o texto trocando as vogais pelo caractere "?".
- 9-** Escreva um programa que solicite um texto do usuário e imprima os 5 primeiros caracteres deste texto.
- 10-** Escreva um programa que solicite do usuário um *IP* ou *host* e execute o comando *ping* do *DOS* para o endereço digitado.
Dica: Utilize a função *strcpy* para juntar o comando ao endereço digitado e a função *system* para executar o comando já com o endereço.
- 11-** Escreva um programa que solicite uma palavra qualquer do usuário e no final imprima quantas vogais e quantas consoantes a palavra tem. Para simplificar, considere apenas palavras sem acentuação.
- 12-** Escreva um programa que solicite 20 números inteiros ao usuário e guarde-os em um vetor. Em seguida, leia o vetor novamente e identifique o número que foi mais vezes e o número que foi menos vezes informado, exibindo-os na tela.