

1. Desenvolver um programa que armazene 25 nomes, para tal utilize um vetor com 25 posições e o comando **for** para armazenar os valores.

Observação: para armazenar os valores deve-se solicitar os nomes ao usuário.

2. Desenvolver um programa que armazene 7 idades, armazenar em um vetor, solicitando ao usuário e ao final apresentar as idades ao usuário.

3. Desenvolver um programa que armazene preços, deve-se solicitar ao usuário a quantidade de registros que o mesmo deseja armazenar. Após isto, solicitar os preços de acordo com a quantidade de registros.

Ao final apresentar todos os preços e o total dos preços.

Observação: não deve ser solicitado o preço total e sim utilizar o vetor.

4. Desenvolver um programa que armazene o tamanho de 40 camisas, após isto apresentar:

- Tamanho de todas as camisas armazenadas
- Quantidade de camisas PP
- Quantidade de camisas P
- Quantidade de camisas M
- Quantidade de camisas G
- Quantidade de camisas GG
- Quantidade de camisas XG
- Quantidade de camisas XGG

Lembrando que os tamanhos possíveis para camisas são:

- PP
- P
- M
- G
- GG
- XG
- XGG

5. A empresa GameVicio precisa armazenar os jogos que tem em estoque, para tal deve-se armazenar o nome e a quantidade de jogos. Para tal utilize um vetor para o nome dos jogos e outro vetor para a quantidade de jogos.

Ao final apresente o nome concatenado com a quantidade.

Exemplo:

Nome	Unidades
Horizon Zero Dawn	190
God Of War	350
Spider-Man	59
Injustice 2	27
Crash Bandicoot	41
Grand Theft Auto V	12

Observação: A quantidade de jogos que serão cadastrados é o usuário que irá definir;

6. Crie um vetor que irá armazenar 10 números. Estes números deverão ser número aleatórios.

Ao final apresente:

- Todos os números armazenados;
- A somatória final dos números;
- A média dos números;
- Quantidade de números pares;
- Quantidade de números positivos;
- Quantidade de números ímpares;
- Quantidade de números negativos;
- Quantidade de números neutros.

Observação: os números aleatórios devem ser gerados pelo C Sharp.

7. Solicite ao usuário 20 caracteres armazenando em um vetor. Após isto verifique e apresente os itens abaixo:

- Quantas são as consoantes
- Quantas são as vogais;
- Quantos são caracteres especiais.
- Quais são as consoantes;
- Quais são as vogais;
- Quais são os caracteres especiais.

8. Solicite ao usuário quantos números ele deseja cadastrar, crie um vetor com este tamanho, solicite os números ao usuário e armazene no vetor.

Após isto criar um vetor de ímpares e outro de pares com o tamanho do vetor original.

Armazenar os números pares do vetor original no vetor par.

Armazenar os números ímpares do vetor original no vetor ímpar.

Vetor original:

39	52	70	11	54
----	----	----	----	----

Vetor par:

52	70	54	0	0
----	----	----	---	---

Vetor ímpar:

39	11	0	0	0
----	----	---	---	---

Deve-se apresentar os números do vetor original, do vetor par e do vetor ímpar.

Exemplo:

Vetor original: 39, 52, 70, 11, 54

Vetor par: 52, 70, 54

Vetor ímpar: 39, 11

9. Crie um vetor para armazenar as notas de uma disciplina. A disciplina deve conter 4 notas.

Solicite para o usuário o nome e as quatro notas, armazenando as notas em um vetor.

Após armazenar as notas faça o cálculo da média.

Apresentar as 4 notas e a média.

10. Crie um vetor para guardar 10 nomes, solicite-os e apresente:

- Todos os nomes;
- Nome com o maior nome;
- Nome com o menor nome;
- Quantidade de pessoas que contém o nome começando com S;
- Quantidade de pessoas que contém o nome começando com A;
- Quantidade de pessoas que o último sobrenome é Silva.

11. Solicitar 5 nomes para o usuário armazenando ao vetor.

Exemplo do vetor de nomes

Lucas	Paulo	Lúcia	Pedro	Jennifer
-------	-------	-------	-------	----------

Apresentar da seguinte forma os nomes:  
Lucas, Paulo, Lúcia, Pedro e Jennifer.