

## LISTA 2 – VETORES

1-) Fazer um programa que leia vários números inteiros e positivos. A leitura se encerra quando encontrar um número negativo ou quando o vetor ficar completo. Sabe-se que o vetor possui, no máximo, 10 elementos. Gerar e imprimir um vetor onde cada elemento é o inverso do correspondente do vetor original.

2-) Fazer um programa que digite vários números no vetor de tamanho máximo de 100 elementos, até digitar o número “0”. Imprimir quantos números iguais ao último número foram lidos. O limite de números é 100. Sem considerar o “0” como último número.

3-) Criar um programa que crie um vetor com 10 posições e carregue com uma palavra, depois imprima o vetor de uma maneira que exiba a palavra ao contrário (ex. Casa...asac)

4-) Ler um vetor V de 10 elementos e obter um vetor W cujos componentes são os fatoriais dos respectivos componentes de V.

5-) Criar um programa que leia dados de um vetor de 12 elementos inteiros. Imprima o maior e menor sem ordenar, o percentual de números pares e a média dos elementos do vetor.

6-) Criar um vetor com 8 elementos e ordená-los.

7-) Fazer um programa que, dados dois vetores de 7 posições cada, efetue as operações aritméticas básicas, indicadas por um terceiro vetor cujos dados também são fornecidos pelo usuário, gerando e imprimindo um quarto vetor.