

### Algoritmos com vetores:

- 1) Escrever um algoritmo que lê um vetor A(10) e escreve todos as posições com valor igual a 10 nesse vetor.
- 2) Escrever um algoritmo que lê um vetor X(100) e o escreve. Substitua, a seguir, todos os valores nulos desse vetor por um e o escreva novamente.
- 3) Escrever um algoritmo que lê um vetor C(50) e o escreve. Encontre, a seguir, o maior elemento de C e o escreve novamente.
- 4) Escrever um algoritmo que lê um vetor N(80) e o escreve. Encontre, a seguir, o menor elemento e sua posição no vetor N e escreva: “O menor elemento de N é = “, m, “ e sua posição é “, p.
- 5) Escrever um algoritmo que lê um vetor A(15) e o escreve. Ordene, a seguir, os elementos de A em ordem crescente e escreva, novamente, o vetor <sup>a</sup>
- 6) Escrever um algoritmo que lê um vetor N(20) e o escreve. Troque, a seguir, o 1º pelo último, 2º pelo penúltimo, e assim por diante. Escreva então o vetor modificado.
- 7) Escrever um algoritmo que lê um vetor K(20) e o escreve. Troque, a seguir, os elementos de ordem ímpar com os de ordem par imediatamente seguintes e escreva o vetor, assim modificado.
- 8) Escrever um algoritmo que lê um vetor M(20) e o escreve. Troque, a seguir, o 1º elemento com o 11º, o 2º com 12º, e assim por diante, escrevendo o vetor assim modificado.
- 9) Escrever um algoritmo que lê um vetor V(10) e um valor escalar. Fazer o produto do escalar pelo vetor V e escrever o vetor modificado e o valor.
- 10) Escrever um algoritmo que lê 2 vetores X(10) e Y(10) e os escreve. Crie, a seguir, um vetor Z que seja a união de X com Y. Escrever o vetor Z.
- 11) Escrever um algoritmo que lê 2 vetores A(10) e B(10) e os escreve. Crie, a seguir, um vetor C que seja a intersecção de A com B e escreva o vetor C.
- 12) Escrever um algoritmo que lê um vetor G(13) que é o gabarito de um teste da loteria esportiva, contendo os valores 1 (coluna 1), 2 (coluna 2) e 3 (coluna do meio). Ler, a seguir, para cada apostador, o número de seu cartão e um vetor resposta, R(13). Verificar para cada apostador, o número de acertos. Se tiver 13 acertos, acrescentar a mensagem: “Ganhador, parabéns”