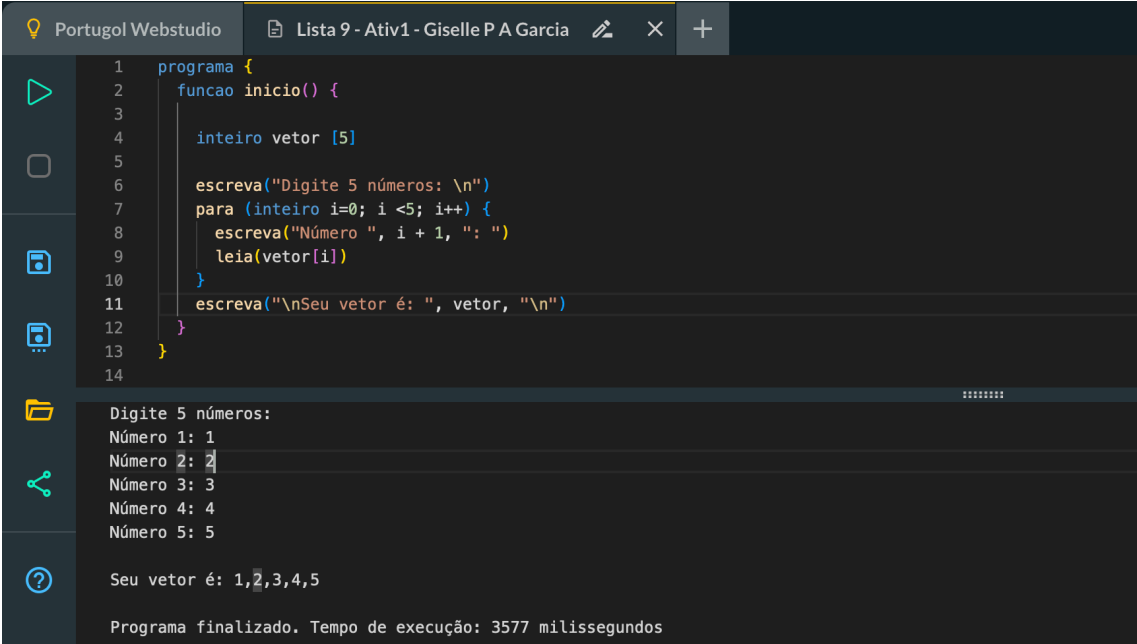


Trabalho 09 – Vetores

Aluna: Giselle Pontes de Azevedo Garcia

Atividade 1 – Armazenar e Exibir Números

- Crie um vetor de 5 números inteiros.
- Peça ao usuário para digitar os valores.
- Exiba os valores digitados na tela.



The screenshot shows the Portugol Webstudio IDE with a C program in the editor and its execution output in the console.

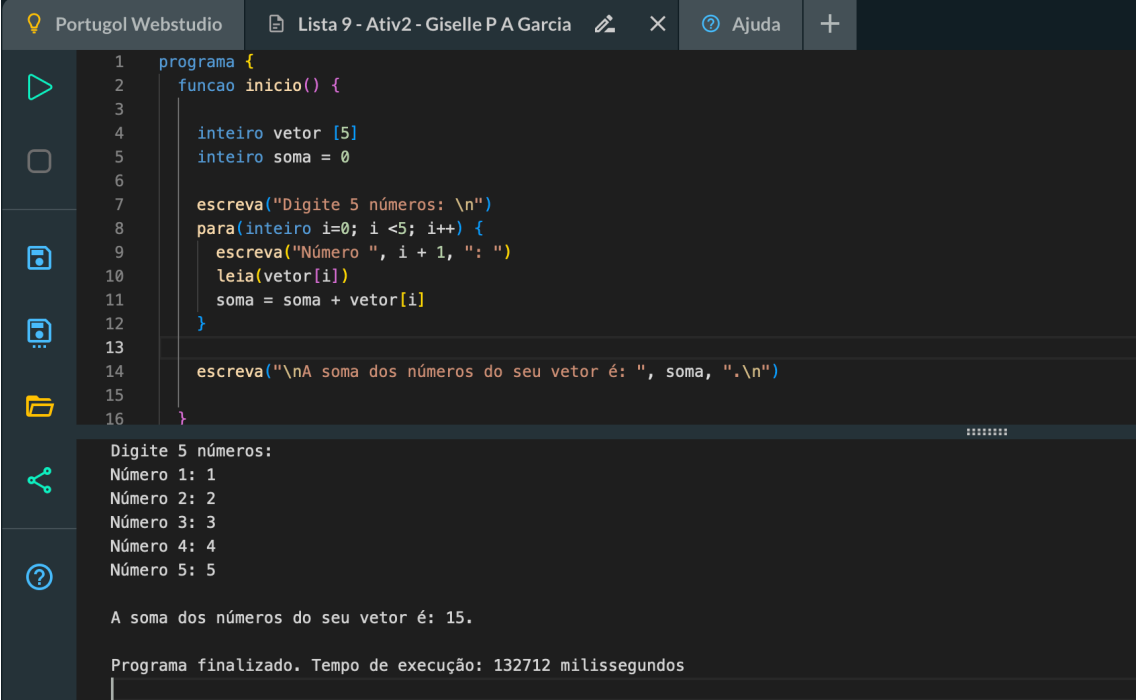
```
1  programa {  
2      funcao inicio() {  
3  
4          inteiro vetor [5]  
5  
6          escreva("Digite 5 números: \n")  
7          para (inteiro i=0; i <5; i++) {  
8              escreva("Número ", i + 1, ": ")  
9              leia(vetor[i])  
10         }  
11         escreva("\nSeu vetor é: ", vetor, "\n")  
12     }  
13 }  
14
```

The console output shows the program's execution:

```
Digite 5 números:  
Número 1: 1  
Número 2: 2  
Número 3: 3  
Número 4: 4  
Número 5: 5  
  
Seu vetor é: 1,2,3,4,5  
  
Programa finalizado. Tempo de execução: 3577 milissegundos
```

Atividade 2 – Somar os Elementos de um Vetor

- Crie um vetor de 5 números inteiros.
- Peça ao usuário para digitar os valores.
- Some todos os números do vetor e exiba o resultado.



The screenshot shows the Portugol Webstudio IDE with a C program open. The program is designed to create an array of 5 integers, prompt the user to enter values, and then calculate and display their sum. The code is as follows:

```
1  programa {
2      funcao inicio() {
3
4          inteiro vetor [5]
5          inteiro soma = 0
6
7          escreva("Digite 5 números: \n")
8          para(inteiro i=0; i <5; i++) {
9              escreva("Número ", i + 1, ": ")
10             leia(vetor[i])
11             soma = soma + vetor[i]
12         }
13
14         escreva("\nA soma dos números do seu vetor é: ", soma, ".\n")
15     }
16 }
```

The output window shows the execution results:

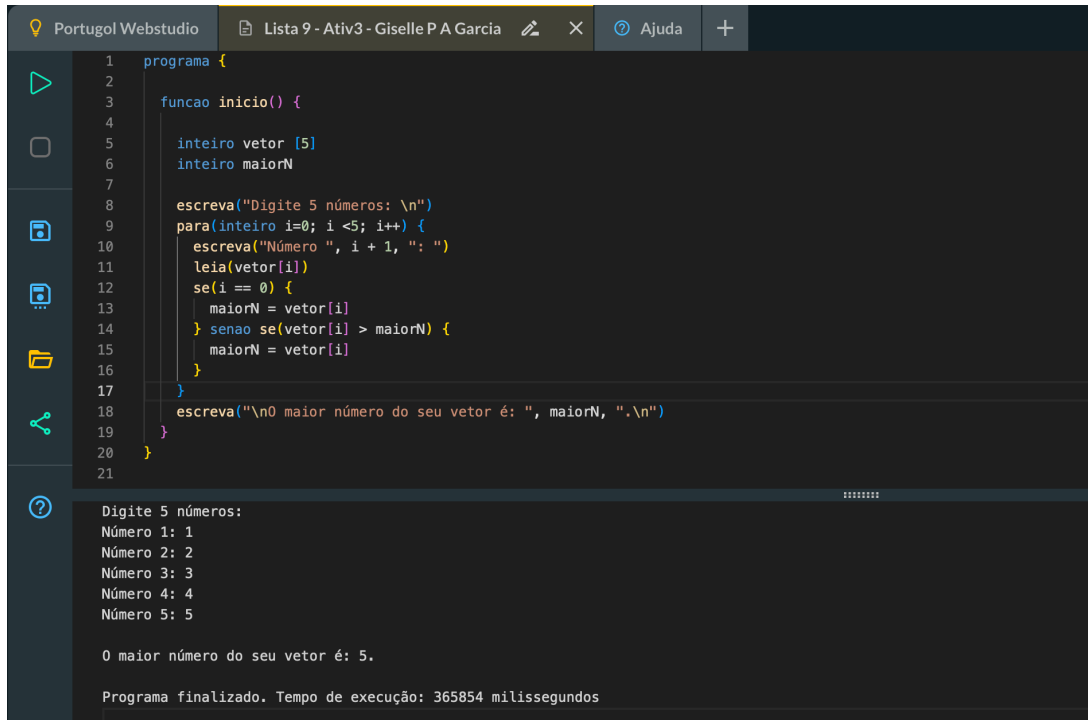
```
Digite 5 números:
Número 1: 1
Número 2: 2
Número 3: 3
Número 4: 4
Número 5: 5

A soma dos números do seu vetor é: 15.

Programa finalizado. Tempo de execução: 132712 milissegundos
```

Atividade 3 – Encontrar o Maior Valor em um Vetor

- Crie um vetor de 5 números inteiros.
- Peça ao usuário para preencher os valores.
- Descubra e exiba o maior número do vetor.



The screenshot shows a code editor with a dark theme. The top bar includes 'Portugal Webstudio', a file name 'Lista 9 - Ativ3 - Giselle P A Garcia', and buttons for 'Ajuda' and '+'. The code is written in C and is as follows:

```
1  programa {
2
3      funcao inicio() {
4
5          inteiro vetor [5]
6          inteiro maiorN
7
8          escreva("Digite 5 números: \n")
9          para(inteiro i=0; i <5; i++) {
10             escreva("Número ", i + 1, ": ")
11             leia(vetor[i])
12             se(i == 0) {
13                 maiorN = vetor[i]
14             } senao se(vetor[i] > maiorN) {
15                 maiorN = vetor[i]
16             }
17         }
18         escreva("\nO maior número do seu vetor é: ", maiorN, ".\n")
19     }
20 }
21
```

Below the code editor, the output of the program is displayed:

```

Digite 5 números:
Número 1: 1
Número 2: 2
Número 3: 3
Número 4: 4
Número 5: 5

O maior número do seu vetor é: 5.

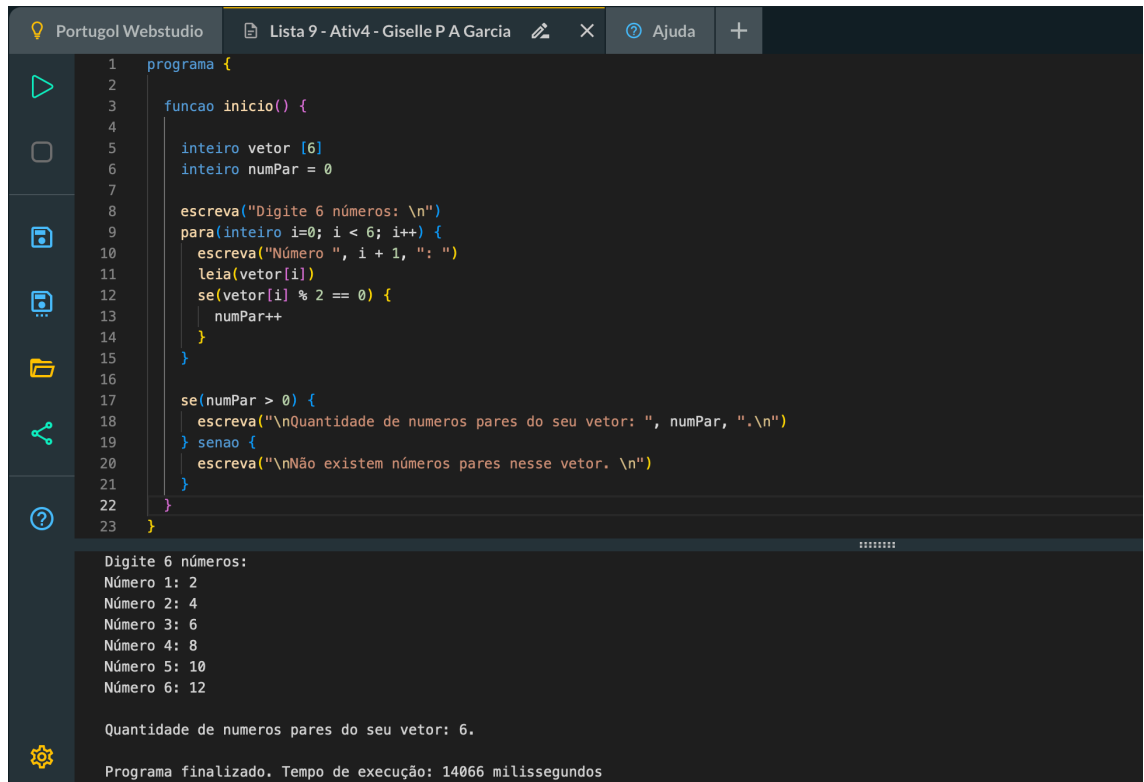
Programa finalizado. Tempo de execução: 365854 milissegundos

```

•

Atividade 4 – Contar Quantos Números São Pares

- Crie um vetor de 6 números inteiros.
- Peça ao usuário para preencher os valores.
- Conte quantos números são pares e exiba o total



```
1  programa {
2
3      funcao inicio() {
4
5          inteiro vetor [6]
6          inteiro numPar = 0
7
8          escreva("Digite 6 números: \n")
9          para(inteiro i=0; i < 6; i++) {
10             escreva("Número ", i + 1, ": ")
11             leia(vetor[i])
12             se(vetor[i] % 2 == 0) {
13                 numPar++
14             }
15         }
16
17         se(numPar > 0) {
18             escreva("\nQuantidade de numeros pares do seu vetor: ", numPar, ".\n")
19         } senao {
20             escreva("\nNão existem números pares nesse vetor. \n")
21         }
22     }
23 }
```

Portugol Webstudio

Lista 9 - Ativ4 - Giselle P A Garcia

Ajuda

Portugol Webstudio

Digite 6 números:

Número 1: 2

Número 2: 4

Número 3: 6

Número 4: 8

Número 5: 10

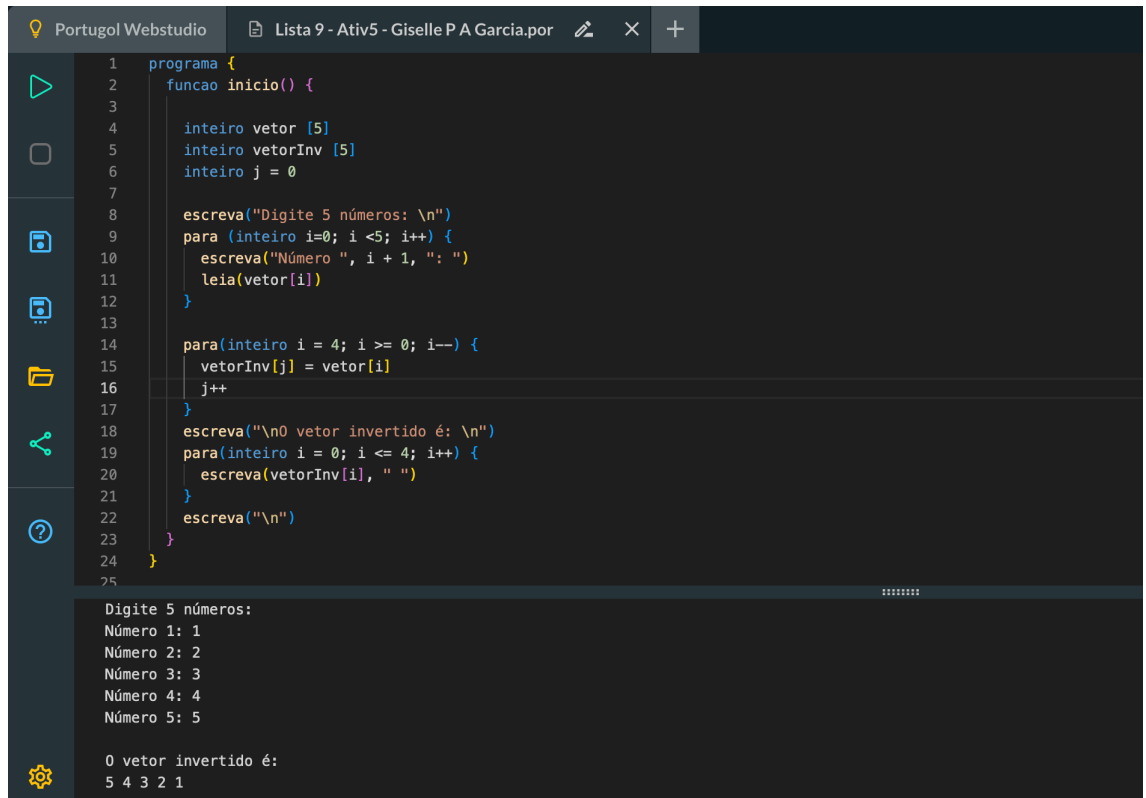
Número 6: 12

Quantidade de numeros pares do seu vetor: 6.

Programa finalizado. Tempo de execução: 14066 milissegundos

Atividade 5 – Inverter um Vetor

- Crie um vetor de 5 números inteiros.
- Peça ao usuário para preencher os valores.
- Inverta a ordem dos números e exiba o vetor invertido.



The screenshot shows the Portugol Webstudio IDE with a file named 'Lista 9 - Ativ5 - Giselle P A Garcia.por'. The code is written in C and implements the following logic:

```
1  programa {  
2      funcao inicio() {  
3  
4          inteiro vetor [5]  
5          inteiro vetorInv [5]  
6          inteiro j = 0  
7  
8          escreva("Digite 5 números: \n")  
9          para (inteiro i=0; i <5; i++) {  
10             escreva("Número ", i + 1, ": ")  
11             leia(vetor[i])  
12         }  
13  
14         para(inteiro i = 4; i >= 0; i--) {  
15             vetorInv[j] = vetor[i]  
16             j++  
17         }  
18         escreva("\n0 vetor invertido é: \n")  
19         para(inteiro i = 0; i <= 4; i++) {  
20             escreva(vetorInv[i], " ")  
21         }  
22         escreva("\n")  
23     }  
24 }  
25
```

The output window shows the execution results:

```
Digite 5 números:  
Número 1: 1  
Número 2: 2  
Número 3: 3  
Número 4: 4  
Número 5: 5  
  
0 vetor invertido é:  
5 4 3 2 1
```