

- 1) Elabore um programa para gerar uma tabela com os jogos de uma fase eliminatória de um campeonato. O programa deve conter três funções (a serem executadas no evento click de cada botão) para:
  - a. validar o preenchimento, adicionar um clube ao vetor e listar os clubes;
  - b. listar os clubes (se houver);
  - c. montar a tabela de jogos, no formato primeiro x último, segundo x penúltimo e assim por diante.

Exibir mensagem e não listar a tabela de jogos, caso o número de clubes informados seja ímpar.



Figura 1 – Tabela dos jogos eliminatórios exibida ao clicar no botão "Montar Tabela de Jogos"

2) Elabore um programa que adicione números a um vetor. O programa deve impedir a inclusão de números repetidos. Exibir a lista de números a cada inclusão. Ao clicar no botão **Verificar Ordem**, o programa deve analisar o conteúdo do vetor e informar se os números estão ou não em ordem crescente.



Figura 2 - Programa deve ler números e verificar se eles estão em ordem crescente

3) Elabore um programa que leia nome e número de acertos de candidatos inscritos em um concurso. Listar os dados a cada inclusão. Ao clicar no botão Aprovados 2ª Fase, ler o número de acertos para aprovação dos candidatos para a 2ª fase do concurso. O programa deve, então, exibir os candidatos aprovados, ou seja, apenas os que obtiveram notas maior ou igual à nota informada. Exibir os candidatos aprovados em ordem decrescente de número de acertos. Caso nenhum candidato tenha sido aprovado, exibir mensagem.

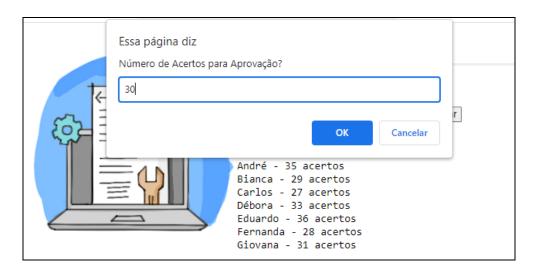


Figura 3 - Ao clicar no botão "Aprovados 2ª Fase", ler nº de acertos para aprovação



Figura 4 – Listar candidatos aprovados em ordem decrescente de  $n^{\text{o}}$  de acertos