

Lista de Exercícios com Vetores

1. Crie um programa com uma matriz 3x3 preenchida aleatoriamente com números entre -10 e 10. O programa deve mostrar a matriz criada e sua oposta.
2. Crie uma matriz 4x4 preenchida aleatoriamente entre 10 e 1000. O programa deve informar o maior valor da matriz.
3. O usuário começará informando quantas notas deseja entrar na aplicação, o programa, após receber todas as notas, deve retornar a média.
4. Desenvolva um programa no qual o usuário deve informar uma letra e o programa devolve na tela uma matriz 4x4 com as letras do alfabeto a partir da letra que foi informada. Importante: Se a contagem chegar até o "Z", o programa deve voltar ao "A" e continuar a contagem.
5. Crie um programa que armazena 10 números digitados pelo usuário, realiza a organização crescente dos números e mostrar: o vetor organizado em ordem crescente, o menor valor, o maior valor e a mediana.