

VETORES

01) Preencher um vetor com números inteiros (8 unidades); solicitar um número do teclado. Pesquisar se esse número existe no vetor. Se existir, imprimir em qual posição do vetor. Se não existir, imprimir MSG que não existe

2) Preencher um vetor com os números pares do número 2 a 20.

3) Preencher um vetor com os números ímpares do número 2 a 20.

Preencher um vetor com os números de 10 a 19. Somar os vetores acima.

4) Preencher um vetor de 8 elementos inteiros. Mostrar o vetor e informar quantos números são maior que 30, Somar estes números.

Somar todos os números

5) Preencher um vetor com 3 nomes com 20 letras no máximo cada. Imprimir os Nomes

6) Neste exercício temos dois vetores com 5 posições (0 a 4). Em cada vetor entraremos com cinco números. Mostrar os números e depois somar números que pertençam a mesma posição ou seja:

$[0] + [0], [1] + [1]$

7) Preencher um vetor de 8 elementos inteiros. Mostrar o vetor e informar quantos números são maior que 30

8) Preencher um vetor de 8 elementos inteiros. Mostrar o vetor na horizontal com \t. Calcular a média do vetor. Mostrar quantos números são múltiplos de 5. Quantos números são maiores que 10 e menores que 30. Qual o maior número do vetor.

9) Preencher um vetor com 3 nomes e mostrar quantas letras A e E tem nos 3 nome.

10) Informar 3 nomes. Mostrar quantas letras "A" e "E", possuem

11) Armazenar em Vetores, Nomes e Notas PR1 e PR2 de 6 alunos. Calcular a média de cada aluno e imprimir aprovado se a média for maior que 5 e reprovado se média for menor ou igual a 5. OBS.: 2 vetores para as notas tipo float. 1 vetor para os nomes. 1 vetor para a média. 1 vetor para situação.

12) Armazenar em Vetores, Nomes e Notas PR1 e PR2 de 6 alunos.

Calcular a média de cada aluno e imprimir aprovado se a média for maior que 5 e reprovado se média for menor ou igual a 5. OBS.: 2 vetores para as notas tipo float. 1 vetor para os nomes. 1 vetor para a média. 1 vetor para situação.

13) Preencher um vetor com 6 números e mostra-los na tela.

14) Preencher um vetor com 5 números e a medida que for digitado o numero, calcular o cubo e mostrar em outro vetor. Mostrar os dois vetores

15) Preencher um vetor com 5 números e guardar o cubo dos números em outro vetor. Mostrar os dois vetores

16)Preencher um vetor com os números 10 a 20, e depois mostrar os elementos pares do vetor de trás prá frente. E também mostrar os números ímpares.

17)Preencher um vetor com os números 10 a 20, e depois mostrar os elementos pares do vetor de trás prá frente.

18)Preencher um vetor com os números 10 a 20, e depois mostrar os elementos ímpares do vetor.

19)Preencher um vetor com 5 números inteiros, solicitados no teclado e mostrar outro vetor com o cubo dos números do primeiro vetor.

20) Preencher um vetor com os números 10 a 20, e depois mostrar o vetor.

21) Preencher um vetor com os números 10 a 20, e depois mostrar o vetor.

22)Preencher um vetor com 5 números inteiros, solicitados no teclado e mostrar outro vetor com o cubo dos números do primeiro vetor.

23) Preencher um vetor com os números 10 a 20, e depois mostrar os elementos ímpares do vetor.

24) Preencher um vetor com os números 10 a 20, e depois mostrar os elementos pares do vetor de trás para frente.

25) Preencher um vetor com os números 10 a 20, e depois mostrar os elementos pares do vetor de trás para frente. E também mostrar os números ímpares.

MATRIZ

01)Ler um vetor vet de 10 elementos e obter um vetor quadrado cujos componentes deste vetor são o quadrado dos respectivos componentes de vet.

02) Criar um algoritmo que leia os elementos de uma matriz inteira de 4 x 4 e imprimir os elementos da diagonal principal.

3)Criar um algoritmo que leia os elementos de uma matriz inteira de 3 x 3 e imprimir todos os elementos, exceto os elementos da diagonal principal.

4)Criar um algoritmo que leia os elementos de uma matriz inteira de 3 x 3 e imprimir outra matriz multiplicando cada elemento da primeira matriz por 2.