

Atividades Comandos de Repetição e Vetores

1. Crie um programa que peça 10 números, armazene eles em um vetor e diga qual elemento é o maior, e seu valor.
2. Crie um programa que peça um número inicial ao usuário, uma razão e calcule os termos de uma P.A (Progressão Aritmética), armazenando esses valores em um vetor de tamanho 10.
3. Escreva um algoritmo que leia os valores para um vetor inteiro de 30 posições. Em seguida crie um segundo vetor. Copie todos os valores do primeiro vetor no segundo e mostre os 2 vetores