

**Ficha 4**

- Vetores:
  - Unidimensionais.

**Exercício 1**

- a) Faça uma função que recebe um vetor e a sua dimensão. A função retorna a média aritmética dos elementos do vetor.
- b) Desenvolva um programa para testar o método da alínea anterior, permitindo ao utilizador inserir 50 números.

**Exercício 2**

- a) Desenvolva um procedimento que recebe um vetor e a sua dimensão. O procedimento deve mostrar o maior e o menor valor, bem como, as respetivas posições em que estes se encontram no vetor.
- b) Crie um programa para testar o método desenvolvido na alínea anterior, permitindo ao utilizador introduzir até 50 números.

**Exercício 3**

- a) Elabore uma função que recebe por parâmetro um vetor, sua dimensão e um número. A função deve colocar, no vetor, cada um dos algarismos do número recebido por parâmetro e retornar a quantidade de posições do vetor que ficam ocupadas.
- b) Faça um procedimento que visualiza o conteúdo do vetor.
- c) Desenvolva um programa para testar os métodos das 2 alíneas anteriores.

**Exercício 4**

Faça um programa para gerar uma chave de aposta simples do Euromilhões (5 números diferentes entre 1 e 50 mais 2 estrelas entre 1 e 12).

**Exercício 5**

Desenvolva um programa que roda, para a direita, o conteúdo de um vetor até o maior elemento ficar na ultima posição. Implemente o programa de forma modular.