

Exercícios de Array e Pilha

01. Crie uma função que recebe um array de 2 números e coloque eles em ordem crescente. Não use o método sort.
02. Crie uma função que recebe um array de 3 números e coloque eles em ordem crescente. Crie sua própria função para isso.
03. Crie um script que pergunte 3 números ao usuário, coloque em um array, depois exiba tal array. Modifique os elementos do array de modo a a sequência de números ficar do contrário. Ou seja, se digitou: 1,2,3
Vai aparecer: 3,2,1
04. Crie uma função que recebe um vetor e um número. Ela deve mostrar todos os índices onde esse número aparece no vetor, e não só apenas o primeiro e/ou último índice em que o número aparece (como nos métodos indexOf e lastIndexOf).
05. Crie um script que pede um inteiro positivo para o usuário. Em seguida, popule uma array com os números de Fibonacci. Exiba o resultado usando o método join.
06. Faça o mesmo do exercício anterior, mas com fatorial.
Fatorial de 0: $0! = 1$
Fatorial de 1: $1 \times \text{elemento0} = 1$
Fatorial de 2: $2 \times \text{elemento1} = 2$
Fatorial de 3: $3 \times \text{elemento2} = 3 \times 2 = 6$
...
Fatorial de n: $n \times \text{elemento}(n-1) = n \times (n-1)! = n!$
07. Peça ao usuário uma quantidade de linhas e outra de colunas, depois declare tal matriz, inicialize todos os elementos de 1 até 'linha x coluna'. Para preencher cada elemento use a soma dos seus índices.
08. Faça uma função para converter um número decimal em hexadecimal.
09. Escreva um programa que leia 10 números. Para cada número lido, verifique e codifique de acordo com as regras a seguir:
 - a. Se o número for par, empilhe na pilha;
 - b. Se o número for ímpar, desempilhe um número da pilha. Caso a pilha esteja vazia, mostre uma mensagem;
 - c. Se ao final do programa a pilha não estiver vazia, desempilhe todos os elementos, imprimindo-os na tela.
10. Escreva um programa que leia 10 números. Para cada número lido, verifique e codifique de acordo com as regras a seguir:
 - a. Se o número for par, empilhe na pilha chamada par;
 - b. Se o número for ímpar, empilhe na pilha chamada ímpar;
 - c. Se o número for zero (0), desempilhe um elemento de cada pilha. Caso alguma pilha esteja vazia, mostre uma mensagem de erro na tela.
 - d. Ao final do programa desempilhe todos os elementos das duas pilhas, imprimindo-os na tela