EXERCICIO FIXAÇÃO: UNIDADE 9

Crie um projeto ou pasta UNIDADE IX. E no arquivo ou pasta Arrays, desenvolva os seguintes exercícios:

1. Na pasta **arrays**, crie um arquivo chamado **SequenciaQualquer**.cs. Implemente um programa em C# que armazene 10 números inteiros em um **array**. Todas as posições do **array** devem ser preenchidas e o valor armazenado fica à sua escolha. Após preencher o array, exiba os seus valores no terminal.
2. Na pasta **arrays**, crie um arquivo chamado **SequenciaCrescente**.cs. Implemente um programa em C# que armazene 10 números inteiros em um **array**. Preencha todas as posições do array com valores sequenciais. Ao final, exiba no terminal esses valores.
3. Na pasta **arrays**, crie um arquivo chamado **SequenciaDecrescente**.cs. Implemente um programa em C# que armazene 10 números inteiros em um **array**. Preencha todas as posições do array com valores sequenciais descrescentes. Ao final, exiba no terminal esses valores.
4. Na pasta **arrays**, crie um arquivo chamado **SequenciaImpar**.cs. Implemente um programa em C# que armazene 10 números inteiros ímpares em um array. Ao final, exiba no terminal esses valores.
5. Na pasta **arrays**, crie um arquivo chamado **SequenciaAleatoria.cs**. Implemente um programa em C# que armazene 10 números inteiros aleatórios em um array. Ao final, exiba no terminal esses valores.
6. Na pasta **arrays**, crie um arquivo chamado **TabelaQualquer.cs**. Implemente um programa em C# que armazene números inteiros em uma rray de arrays. Ao final, exiba no terminal esses valores.
7. Na pasta **arrays**, crie um arquivo chamado **TabelaAleatoria**.**cs**. Implemente um programa em C# que armazene números inteiros em um array de **arrays**. Ao final, exiba no terminal esses valores.
8. Na pasta **arrays**, crie um arquivo chamado **Tabuada.cs**. Implemente um programa em C# que armazene números inteiros em um array de arrays. Ao final, exiba no terminal esses valores.