

Nome: Marco Willy Azevedo Gomes

Turma: Noite/Engenharia de Software – Scratch Listas

1) Peça ao usuário um valor para o número de itens e crie uma lista com esse tamanho com valores aleatórios gerados pelo seu programa (utilize a função números aleatórios). Após a lista ser criada, mostre qual é o maior e o menor número da lista

<https://scratch.mit.edu/projects/564577180/>

2) Peça ao usuário um valor para o número de itens e crie uma lista com esse tamanho com valores aleatórios após a lista ser criada, mostre quantos números são maiores do que a média do conjunto

<https://scratch.mit.edu/projects/564579725/>

3) Peça ao usuário um valor para o número de itens e crie uma lista com esse tamanho com valores aleatórios após a lista ser criada, mostre quantos números são maiores e quantos são menores do que a média do conjunto

<https://scratch.mit.edu/projects/564579725/>

4) Peça ao usuário um valor para o número de itens e crie uma lista com esse tamanho com valores aleatórios após a lista ser criada peça ao usuário conjunto indeterminado de valores (flag valor negativo) e mostre para cada valor qual(is) a(s) posição(ões) dele na lista ou a mensagem não pertence a lista.

<https://scratch.mit.edu/projects/564734320/>

5) Crie duas listas uma com 20 valores aleatórios entre 15 e 50. Após montada a primeira lista, para cada valor da primeira lista coloque na segunda lista se esse número é par ou ímpar

<https://scratch.mit.edu/projects/564740486/>