



Curso <i>Engenharia de Software</i>	
Disciplina <i>ESW401 - PROGRAMAÇÃO E ALGORITMOS II</i>	Data <i>07/02/2024</i>
Nome	
Professor: <i>Prof. Esp. Júlio César Gomes Rodrigues</i>	

Exercícios – Lista 1 VETORES

1. Dado um inteiro N que será informado pelo usuário, realize a tabuada desse número N e armazene cada resultado em uma posição do vetor e após isso imprimir a tabuada desse número inteiro no seguinte formato:

- 1 x N = N 6 x N = 6N
- 2 x N = 2N 7 x N = 7N
- 3 x N = 3N 8 x N = 8N
- 4 x N = 4N 9 x N = 9N
- 5 x N = 5N 10 x N = 10N

2. Crie um vetor do tipo inteiro com tamanho 15. Após isso, o usuário deverá informar um valor inteiro entre 0 e 50. Caso esse valor esteja dentro do vetor, o programa deverá exibir a posição em que esse número foi encontrado. Caso não encontre, informe a mensagem "Valor não encontrado". Se o usuário informar um valor inválido, informar uma mensagem de erro de "Valor inválido. Informe novamente." e informe um novo valor.

4. Criar um vetor A com 10 elementos inteiros. Construir um vetor B de mesmo tipo e tamanho, sendo que cada elemento do vetor B deverá ser o quadrado do respectivo elemento de A, ou seja: $B[i] = A[i]^2$

5. Ler três vetores (A, B e C) com 5 elementos cada. Construir um vetor D, sendo está a junção dos três outros vetores. Desta forma D deverá ter o triplo de elementos, ou seja, 15. Apresentar os elementos do vetor D.