

Disciplina Programação (CK0226)
Tarefa de Laboratório nº 04
Vetores e Matrizes

Prof. Miguel Franklin

OBJETIVOS:

- Familiarização com a sintaxe e as estruturas da linguagem C
- Prática de vetores
- Prática de matrizes

ENUNCIADO:

1. Faça um algoritmo que receba N ($6 \leq N \leq 10$) números de uma cartela da Mega Sena jogada por um usuário. Em seguida, leia os seis números sorteados na Mega Sena. O algoritmo deverá mostrar a quantidade de acertos do apostador com sua cartela, os números que ele acertou e se ele fez a Mega-Sena (6 acertos), a Quina (5 acertos) ou a Quadra (4 acertos).
2. Faça um algoritmo que receba um determinado valor N e, em seguida, receba N valores inteiros do usuário. O algoritmo deverá determinar se estes números, na ordem em que foram entrados, são ou não uma progressão geométrica. Se sim, mostrar a razão desta progressão geométrica. Considere N no intervalo $[0;1000]$.
3. Faça um algoritmo que receba do usuário um número inteiro positivo de até 10 dígitos e mostre se este número é um palíndromo. Um palíndromo é um número que é igual a ele próprio quando lido no sentido inverso. (Ex. 473848374 é um palíndromo). Utilizar apenas vetores e variáveis numéricas ou lógicas.

A entrega (upload) deverá ser realizada através do Google Classroom.