

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO SUL

**CAMPUS CANOAS** 

CURSO SUPERIOR DE ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

## Algoritmos – Vetores – exercícios de fixação

Professor: Leonardo F. B. S. Carvalho

## Nome:

 Crie um algoritmo que leia um vetor de 10 posições e depois apresente este vetor em ordem inversa na tela.

2. Crie um algoritmo que leia um vetor de 30 números inteiros e gere um segundo vetor cujas posições pares são o dobro do vetor original e as ímpares o triplo.

**3.** Faça um programa que preencha um vetor com oito números inteiros, calcule e mostre dois vetores resultantes. O primeiro deve conter os números positivos; o segundo deve conter os números negativos. Cada vetor resultante vai ter, no máximo, oito posições, que poderão não ser completamente utilizadas.

**4.** Construa um algoritmo que leia um vetor com 20 posições. Este vetor deverá conter apenas números inteiros e positivos. Após ele deve permitir que o usuário informe um valor para que o algoritmo verifique se este valor está presente no vetor ou não. A interação com o usuário terminará quando este informar um valor negativo.

5. Uma pequena loja de artesanato possui apenas um vendedor e comercializa dez tipos de objetos. O vendedor recebe um salário de R\$ 400,00 acrescido de 5% do valor total de suas vendas. O valor unitário dos objetos deve ser informado e armazenado em um vetor; a quantidade vendida de cada peça deve ficar em outro, mas na mesma posição, e o código do produto deve ficar em um terceiro vetor, sempre respeitando as posições. Crie um programa que receba o código, o preço e quantidade vendida, armazenando-os em seus respectivos vetores, determine e mostre:

- **a.** Um relatório contendo o código, a quantidade o valor unitário, e o valor total vendido para cada objeto. Ao final deverá ser mostrado o valor geral das vendas e o valor da comissão que será paga ao vendedor.
- **b.** O código e o valor do objeto mais vendido (não se preocupe com empates).
- **6.** Faça um programa que preencha um vetor com dez números inteiros, determine e mostre os números superiores a cinquenta e suas respectivas posições. O programa deverá mostrar uma mensagem se não existir nenhum número que atenda a esta condição.