Exercícios sobre vetores(COMPLEMENTARES)-21/10/24

1. (M) Crie um programa para armazenar a velocidade de 6 voltas de um piloto em uma pista de kart. Depois de ter armazenado as velocidades, seu programa deve apresentar as velocidades na ordem contrária da lida (a última velocidade lida será a primeira a ser exibida, e assim sucessivamente).
2. (F) Crie um programa para fidelização de clientes de um restaurante. A cada pagamento no restaurante, o valor é armazenado na cartela de fidelização. Assim que o cliente completar as 10 posições da cartela, o sistema deve apresentar a seguinte mensagem: "Hoje o seu almoço é uma cortesia da casa, Parabéns!".
3. (T) Crie um programa para armazenar os 6 caracteres da senha do usuário. A senha só pode ter as vogais (a, e, i, o e u). Depois de armazenar cada vogal em uma posição, seu programa deve realizar a criptografia da senha. A lógica da criptografia é: cada letra 'a' deve ser substituída pelo caractere 'z', letra 'e' pelo caractere '3', letra 'i' pelo caractere 'l', letra 'o' pelo caractere '0' e letra 'u' pelo caractere $. Após criptografar a senha, o programa deve apresentar a senha digitada e a senha criptografada.
4. (T) Crie um programa para armazenar o nome do jogador e a quantidade de gols de 11 jogadores de um time. Ao finalizar a leitura dos jogadores, o algoritmo deve apresentar na tela o nome e a quantidade de gols do artilheiro do time.