

VETOR - Linguagem C

71. Faça um programa que preencha automaticamente um vetor numérico com 8 posições, conforme abaixo:

999	999	999	999	999	999	999	999
0	1	2	3	4	5	6	7

72. Crie um programa que preencha automaticamente (usando lógica, não apenas atribuindo diretamente) um vetor numérico com 10 posições, conforme abaixo:

5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

73. Crie um programa que preencha automaticamente (usando lógica, não apenas atribuindo diretamente) um vetor numérico com 10 posições, conforme abaixo:

9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

74. Crie um programa que preencha automaticamente (usando lógica, não apenas atribuindo diretamente) um vetor numérico com 10 posições, conforme abaixo:

5	3	5	3	5	3	5	3	5	3
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

75. Crie um programa que preencha automaticamente (usando lógica, não apenas atribuindo diretamente) um vetor numérico com 15 posições com os primeiros elementos da sequência de Fibonacci:

1	1	2	3	5	8	13	21	34	55	89	144	233	377	610	987
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

76. Crie um programa que preencha automaticamente um vetor numérico com 7 números gerados aleatoriamente pelo computador e depois mostre os valores gerados na tela.
77. Faça um programa que leia 7 nomes de pessoas e guarde-os em um vetor. No final, mostre uma listagem com todos os nomes informados, na ordem inversa daquela em que eles foram informados.
78. Escreva um programa que leia 15 números e guarde-os em um vetor. No final, mostre o vetor inteiro na tela e em seguida mostre em que posições foram digitados valores que são múltiplos de 10.
79. Desenvolva um programa que leia 10 números inteiros e guarde-os em um vetor. No final, mostre quais são os números pares que foram digitados e em que posições eles estão armazenados.
80. Faça um algoritmo que preencha um vetor de 30 posições com números entre 1 e 15 sorteados pelo computador. Depois disso, peça para o usuário digitar um número

(chave) e seu programa deve mostrar em que posições essa chave foi encontrada. Mostre também quantas vezes a chave foi sorteada.



81. Crie um programa que leia a idade de 8 pessoas e guarde-as em um vetor. No final, mostre:
 - a) Qual é a média de idade das pessoas cadastradas
 - b) Em quais posições temos pessoas com mais de 25 anos
 - c) Qual foi a maior idade digitada (pode haver repetições)
 - d) Em que posições digitamos a maior idade
82. Faça um algoritmo que leia a nota de 10 alunos de uma turma e guarde-as em um vetor. No final, mostre:
 - a) Qual é a média da turma
 - b) Quantos alunos estão acima da média da turma
 - c) Qual foi a maior nota digitada
 - d) Em que posições a maior nota aparece
83. Crie uma lógica que preencha um vetor de 20 posições com números aleatórios (entre 0 e 99) gerados pelo computador. Logo em seguida, mostre os números gerados e depois coloque o vetor em ordem crescente, mostrando no final os valores ordenados.
84. Crie um programa que leia o nome e a idade de 9 pessoas e guarde esses valores em dois vetores, em posições relacionadas. No final, mostre uma listagem contendo apenas os dados das pessoas menores de idade.
85. Faça um algoritmo que leia o nome, o sexo e o salário de 5 funcionários e guarde esses dados em três vetores. No final, mostre uma listagem contendo apenas os dados das funcionárias mulheres que ganham mais de R\$5 mil.