

Curso <b>Engenharia de Computação</b>		Tipo de Avaliação <b>Trabalho</b>	
Unidade Curricular <b>Algoritmo e Lógica de Programação II</b>		Semestre <b>2</b>	Bimestre <b>1</b>
Docente <b>Patrícia Salles Maturana de Souza</b>			Nota
Nome do Aluno	R.A.	Período	

## QUESTÕES

- 1) Deverá ser entregue no máximo até o dia **da prova**
- 2) Vocês irão fazer os seguintes exercícios no codeblocks, copiar e colar em um único documento do word e salvar em PDF para me enviar na **plataforma EAD** neste mesmo link deste trabalho:
  1. Fazer um programa para calcular as médias de cada disciplina utilizando função, onde cada disciplina é uma função diferente e na função principal mostre todas as médias;
  2. Faça um programa usando a sua criatividade utilizando função.
  3. Criar uma função recursiva para calcular o fatorial de um número.
  4. Uma função é um conjunto de instruções criadas para cumprir uma tarefa particular e agrupadas numa unidade com um nome para referenciá-la. A existência de funções evita que o programador tenha de escrever o mesmo código repetidas vezes. Tendo essas informações, e lembrando o que aprendemos com vetores. Faça um programa que leia um vetor e mostre o maior e o menor valor utilizando funções.
  5. Funções facilitam ao programador quando há necessidade de se repetir o mesmo código. Sabendo disso, e lembrando o que aprendemos sobre matrizes. Faça um programa utilizando funções, uma função para a criação de matriz e outra função para mostrar a matriz e outra função para mostrar a transposta dela, ou seja, quando invertemos a linha pela coluna na impressão.
  6. Faça um programa utilizando função para somar dois números;
  7. Faça um programa utilizando função para subtrair dois números;
  8. Faça um programa utilizando função para elevar ao cubo um número;
  9. Faça um programa que peça duas matrizes e calcule a adição destas, isso utilizando 2 funções;
  10. Faça um programa usando a sua criatividade que uma função chame a outra;

11. Faça um programa usando a sua criatividade utilizando matriz e função;
12. Faça um programa usando a sua criatividade utilizando vetores e função;