

1) Jogo: Acerte os objetos no tabuleiro oculto

Crie uma matriz de inteiros 10X10 em C. Sua tarefa é preencher 10 posições aleatórias do tabuleiro com o número constante 5 (cinco). Após o preenchimento o usuário terá a oportunidade de informar 10 posições do tabuleiro para serem jogadas. Ao final, deverá ser impresso o número de casas descobertas pelo usuário com o número 5 (casa a ser acertada). Caso o usuário tenha conseguido duas ou mais casas deverá ser apresentada a mensagem: “Parabéns passar no caixa e pegar a grana – R\$ XX” onde XX calculado pela fórmula: $XX = \text{TOTAL DE ACERTOS} * R\$ 5000$.

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

2) Tempos modernos: Evite escada.

Um prédio possui 2 elevadores com capacidade máxima para suportar até **6 pessoas por trajeto(andar)**. Sabe-se que cada elevador efetuou 5 viagens do Tº (Térreo) ao 6º andar (primeiros e últimos andares). Faça um programa que defina 2 (duas) matrizes de inteiros de 5x7 posições (cada linha representa uma viagem e cada coluna um andar) Uma matriz para cada elevador. Registre o número da viagem e a quantidade de pessoas dentro do elevador em cada andar. Ao final mostre quantas pessoas entraram nos dois elevadores e em que viagem ocorreu o maior número de pessoas nos elevadores. A resposta deve ser dada para cada elevador.