

## PROGRAMAÇÃO II – LISTA DE EXERCÍCIOS 6

1. Escreva um programa que leia dois vetores contendo números reais com 10 posições e preenche um terceiro vetor de 10 posições, contendo a multiplicação dos números presentes em cada um dos dois primeiros vetores. Por exemplo, a posição 1 do terceiro vetor conterá a multiplicação dos valores armazenados na posição 1 dos dois primeiros vetores. O programa deve mostrar então a soma dos valores de todas as posições do terceiro vetor.
2. Escreva um programa que leia a pontuação de 20 times de um campeonato de futebol. O programa deve mostrar, ao final, qual a pontuação dos campeões, bem como mostrar quantos times dividiram o título.
3. Crie um programa que leia um vetor de 20 números inteiros e gere um segundo vetor cujas posições pares são o dobro do vetor original e as ímpares o triplo.
4. Escreva um programa que marque um tabuleiro de xadrez em uma matriz de *char*, marcando células claras e escuras, como mostrado abaixo:

C	E	C	E	C	E	C	E
E	C	E	C	E	C	E	C
C	E	C	E	C	E	C	E
E	C	E	C	E	C	E	C
C	E	C	E	C	E	C	E
E	C	E	C	E	C	E	C
C	E	C	E	C	E	C	E
E	C	E	C	E	C	E	C

5. Escreva um programa que monte o estado inicial de um tabuleiro de damas em uma matriz de *char*, como mostrado abaixo:

B		B		B		B	
	B		B		B		B
B		B		B		B	
	P		P		P		P
P		P		P		P	
	P		P		P		P

6. Escreva um programa que leia uma matriz 4x3 e mostre sua matriz transposta. Uma matriz transposta é uma matriz 3x4 em que a primeira linha é a primeira coluna da matriz original, a segunda linha é a segunda coluna da matriz original e assim por diante.