

# Exercícios

1. Faça um programa que gere 100 números aleatórios. Esse programa deverá, em seguida, armazenar esses números em um arquivo binário.
2. Elabore um programa que leia um arquivo binário contendo 100 números. Mostre na tela a soma desses números.
3. Crie uma estrutura para armazenar informações de um atleta. Essa estrutura deve conter o nome, seu esporte, idade e altura. Agora, escreva um programa que leia os dados de cinco atletas e os armazene em um arquivo binário.
4. Considerando a estrutura atleta do exercício anterior, escreva um programa que leia um arquivo binário contendo os dados de cinco atletas. Calcule e exiba o nome do atleta mais alto e do mais velho.

# Exercícios

5. Crie uma estrutura representando um ranking de vídeo game. Essa estrutura deve conter o nome do jogador e sua pontuação. Em seguida, escreva um programa que leia os dados de 5 jogadores e os armazene em um arquivo utilizando funções de escrita de dados formatados.
6. Considerando a estrutura ranking do exercício anterior, escreva um programa que leia o arquivo gerado contendo os dados dos 5 jogadores.