

somamax.c: Nesse programa a lógica utilizada foi a de que dado um vetor de tamanho N, sendo N determinado pelo usuário para achar a maior soma possível precisamos realizar todas as interações entre as posições dos vetores e guardar a interação de maior volume. Para guardar o índice e realizar a soma usei for's aninhados, o primeiro for continha o uma posição fixa para realizarmos todas as interações daquela posição com os elementos a sua frente, inclusive com ele mesmo. O segundo "caminhava" para frente e a cada "passo" realizava a operação com a posição fixa e sempre comparando com o maior valor encontrado até então.

qmagico.c: Nesse programa separei um caso para uma das entradas possíveis. E deixei a possibilidade do usuário realizar a operação quantas vezes realizar para que fosse possível observar uma ferramenta que já irei comentar que implementei. Em ambos os casos fixei um número no meio para servir de "pontapé" inicial, feito isso de forma randômica sorteava a posição de um valor da extremidade e feito isso preenchia as outras posições de forma que completasse o quadrado mágico. Vale ressaltar nesse programa a ferramenta que implantei que permite que o quadrado mágico gerado para um mesmo valor de entrada seja diferente e por isso achei necessário permitir que a experiência possa ser realizada mais de uma vez em uma rodagem do programa para facilitar a verificação da diferença de resultados para um mesmo quadrado mágico.