

1. Uma loja possui um vendedor e comercializa dez tipos de objetos. O vendedor recebe, mensalmente, salário de R\$ 640,00, acrescido de 5% do valor total de suas vendas. O valor unitário de cada objeto está armazenado em um vetor; a quantidade vendida de cada peça deve ficar em outro vetor. Crie um programa para: (i) imprimir a quantidade vendida, o valor unitário e o valor total de cada objeto, e também o valor geral das vendas e o valor da comissão para o vendedor; (ii) imprimir o valor do objeto mais vendido;
2. Faça um programa para efetuar a reserva de passagens aéreas de uma companhia. O programa deverá ler informações sobre os voos (número, origem e destino) e o número de lugares disponíveis para doze aviões (um vetor para cada um desses dados). Depois da leitura o programa deverá apresentar um menu para: consultar, efetuar reserva e sair. Para a opção consultar um outro menu com opções deverá oferecer opções para: por número de voo, por origem, por destino. Para a opção efetuar reserva deverá ser perguntado qual número de voo o usuário quer viajar. Depois, informar uma das seguintes mensagens: reserva confirmada caso exista o voo e lugar disponível, dando baixa nos lugares disponíveis; voo lotado caso não exista lugar disponíveis nesse voo; voo inexistente caso o código do voo não exista. A opção sair encerra a execução do programa.
3. Faça um programa que receba a temperatura média de cada mês do ano e calcule e mostre a maior e a menor temperatura e em que mês ocorreram. Mostre o mês por extenso.
4. Faça um programa para preencher um vetor com cinco modelos de carros e outro vetor para armazenar o consumo desses carros, ou seja, quantos quilômetros cada um deles faz com um litro de combustível. Calcule e mostre o modelo de carro mais econômico e quantos litros de combustível cada um dos carros cadastrados consome para percorrer uma distância de 1.000 km.
5. Faça um programa que receba o número sorteado por um dado em vinte jogadas. Mostre os números sorteados e a frequência com que eles aparecem.
6. Faça um programa que preencha dois vetores, A e B, com vinte caracteres. Depois, troque o 1º elemento de A com o 20º de B, o 2º de A com o 19º de B, e assim por diante, até trocar o 20º de A com o 1º de B. Mostre os vetores antes e depois da troca.
7. Faça um programa para gerar os 100 primeiros números primos acima de 100 e os armazene-os em um vetor. Escreva no final o vetor resultante.