

23/09/2019

Lista de exercícios
LP1-ADS

Prof. Luciano Bernardes de Paula

1 – Escreva um programa que receba dez valores diferentes do tipo float e os apresente na tela, primeiro na ordem em que foram inseridos e depois na ordem contrária de inserção. Utilize vetor.

2 – Escreva um programa que receba 7 valores e apresenta a média, o maior valor inserido e o menor valor inserido. O seu programa deve possuir somente um laço *for*.

3 – Faça um programa que receba e armazene em um vetor dezesseis valores do tipo **float**. Depois o programa deve trocar os oito primeiros valores pelos oito últimos e vice-versa. Escreva ao final o vetor resultante.

4 – Escreva um programa que receba dez valores diferentes do tipo inteiro, em qualquer ordem, e os armazene em um vetor. Depois o usuário entra com um valor 0 ou 1. Se o usuário digitar 0, o programa ordena o vetor na ordem crescente e o apresenta na tela. Caso o usuário escolha 1, o programa ordena o vetor na ordem decrescente e apresenta na tela.

5 - Faça um programa que leia 10 valores inteiros armazenando-os em um vetor chamado teste1. Utilizando outro vetor (teste2) de 10 posições, preencha-o utilizando a seguinte regra: se o valor do índice de teste2 for par, o valor inserido em teste2 deve ser igual ao elemento equivalente de teste1 multiplicado por 5; se for ímpar, deverá ser somado com 5. Ao final, mostrar o conteúdo dos dois vetores.

6 - Faça um programa que leia um vetor de inteiros e transfira os elementos contendo o valor 0 para o final do vetor. Mostre o vetor resultante na tela.

Ex.: O vetor de entrada

0 1 3 -1 0 0 5

Resulta em:

1 3 -1 5 0 0 0.

7 - Escreva um programa que defina um valor qualquer e o usuário deve descobri-lo. Se o usuário entrar com um valor maior ou menor que o valor procurado, o programa deve informá-lo, indicando se o valor procurado é maior ou menor que o valor inserido. O usuário deve ter no máximo 10 tentativas e, caso ele repita um número que ele já inseriu previamente, o programa deve avisar o usuário que aquele número já foi inserido e permitir a entrada de um novo valor sem contar essa tentativa.

8 – Faça uma nova versão do programa do exercício anterior, mas agora use a função *rand()* para que o valor a ser descoberto seja alterado a cada execução do programa.

- para usar a função *rand()*, é preciso incluir a biblioteca ***stdlib.h***.

- para usar a função *rand()* use:

variável = rand();

- para que sejam gerados números entre 0 e N, é possível calcular o resultado do resto da divisão do resultado da função *rand()* por N+1. Exemplo:

num = rand() % 101; // gera valores entre 0 e 100

- toda vez que a função *rand()* é executada, ela gera um número “aleatório” de acordo com um valor chamado semente (*seed*), que é próprio da função. Para cada programa, a semente será diferente. Para inicializar a semente para cada execução de programa, utilize a função *srand()*. Essa função recebe um valor que será usado como semente. Uma forma de gerar sementes diferentes para cada execução é passar o horário do computador para que seja usado como semente. Cada vez que for executado, a probabilidade de ser utilizada uma semente diferente é grande. Para passar o horário do computador como semente, utilize:

srand(time(NULL)); // use esse comando antes de usar a função rand() no seu programa

Para utilizar a função *time()*, é preciso incluir a biblioteca *time.h*.

9 – Faça um programa que receba do usuário 7 caracteres, armazene-os em um vetor. Após isso o vetor é colocado em ordem alfabética e apresentado na tela.

10 – Faça um programa que leia um vetor de 10 caracteres, e diga quantas consoantes foram lidas. Imprima as consoantes.

11 – Faça um programa que use um vetor de 10 posições de caracteres e preencha-os com entradas feitas pelo usuário. Após isso, o usuário deve entrar com um novo caracter e o programa deve dizer se esse caracter existe no vetor e, se existir, qual sua posição nele. Após 3 consultas do usuário, o programa deve terminar.

12 – Repita o exercício anterior, mas o vetor deve ser preenchido de forma aleatória.