

1. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que declare um array de inteiros e imprima seus elementos.
2. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que preencha um array com os quadrados dos números de 1 a N, onde N é um valor informado pelo usuário.
3. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que preencha um array com os números em ordem inversa.
4. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que encontre o maior e o menor número em um array e imprima-os na tela.
5. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que encontre o segundo maior elemento em um array.
6. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que calcule e mostre a soma de todos os elementos em um array.
7. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que calcule a soma dos elementos em posições pares de um array.
8. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que multiplique cada elemento de um array por um valor específico. Mostre o antes e o depois.
9. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que conte e imprima o número de elementos pares em um array.
10. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que substitua todos os elementos negativos em um array por zero.
11. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que encontre e escreva a média dos elementos de um array.
12. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que verifique e informe se um determinado valor está presente em um array.
13. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que copie os elementos de um array para outro. Imprima-os para mostrar que estão iguais.

14. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que ordene os elementos de um array em ordem crescente.
15. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que preencha um array com números aleatórios e, em seguida, ordene esses números de forma decrescente.
16. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que encontre e imprima o índice da primeira ocorrência de um elemento específico em um array. Caso ele não esteja deve-se imprimir -1.
17. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que verifique se dois arrays são iguais.
18. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que multiplique os elementos de dois arrays e armazene o resultado em um terceiro array.
19. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que inicialize um array de strings e depois inverta a ordem dos elementos do array. Imprima o antes e o depois.
20. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que remova todas as ocorrências de um texto específico em um array de strings.
21. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que substitua todas as vogais em um array de caracteres por asteriscos.
22. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que conte e imprima o número de vogais em um array de caracteres.
23. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que crie um novo array a partir de outros dois arrays.
24. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que insira um novo elemento em uma posição específica de um array. O usuário deve informar a posição e o elemento.
25. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que verifique se um array é um palíndromo.
26. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que gere um array com os N primeiros números primos.
27. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que preencha um array com os números perfeitos menores que N.

28. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que preencha um array com os primeiros N números da sequência de Fibonacci.
29. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que preencha um array com os N primeiros termos da sequência de Lucas.
30. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que remova os elementos repetidos de um array.
31. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que rotacione os elementos de um array para a esquerda.
32. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que implemente uma busca binária em um array ordenado.
33. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que adicione um novo elemento ao final de um array. Imprima o antes e o depois.
34. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que insira um elemento em uma posição específica de um array. Aumentando o tamanho do array.
35. Crie um algoritmo/fluxograma/programa que remova um elemento de uma posição específica de um array. Diminuindo o tamanho do array.