Avaliação (Parte II)

**Tipo 1**

**[Exercício 1]** Leia os valores de uma matriz 3X3 e calcule o determinante dessa matriz.

**[Exercício 2]** Dado três pontos no plano cartesiano (1, 3), (2, 5) e (-2, 4), calcule a àrea da figura formada.

**Tipo 2**

**[Exercício 1]** Crie um jogo onde o computador vai sortear um número entre 1 e 10, e o jogador vai tentar descobrir qual foi o valor sorteado. Crie 3 modos de jogo: fácil, médio e difícil. No nível fácil o jogador terá 7 tentivas. No nível médio o jogador terá 4 tentativas. No difícil 3 tentativas.

**[Exercício 2]** Crie um programa que leia a idade de 8 pessoas e guarde-as em um vetor. No final, mostre:

1. Qual é a média de idade das pessoas cadastradas;
2. Em quais posições temos pessoas com mais de 25 anos;
3. Qual foi a maior idade digitada (podem haver repetições);
4. Em que posições digitamos a maior idade.

**[Exercício 3]** Crie uma lógica que preencha um vetor de 20 posições com números aleatórios (entre 0 e 99) gerados pelo computador. Logo em seguida:

1. Mostre os números gerados;
2. Depois coloque o vetor em ordem crescente, mostrando no final os valores ordenados;
3. Depois mostre o vetor em ordem crescente, porém mostrando apenas os valores pares e, onde antes havia valores ímpares, deixe marcado um espaço em branco como foi feito em aula, por exemplo. { --- }.