Questão 1

Faça um programa que leia uma quantidade qualquer de números armazenando-os na memória, pare a leitura quando o usuário digitar um número negativo. Crie uma função que imprima um vetor passado como parâmetro e use-a para imprimir o vetor lido.

Questão 2

Escreva um programa que aloque dinamicamente uma matriz (de inteiros) de dimensões definidas pelo usuário. Em seguida, implemente uma função que receba um valor, retorne 1 caso o valor esteja na matriz, ou retorne 0 caso não esteja na matriz.Crie uma função que imprima uma matriz passada como parâmetro e use-a para imprimir a matriz.

Questão 3

Faça um programa que leia um número inteiro n. Crie uma função que receba como parâmetro o número n e retorne um vetor com todos os primos entre 0 e n.

Questão 4

(𝗮) Crie uma estrutura 𝗣𝗲𝗰𝗮 (peça) contendo os atributos: nome, linha e coluna. (𝗯) Depois crie uma matriz 8×8 de ponteiros para peças chamada 𝘁𝗮𝗯𝘂𝗹𝗲𝗶𝗿𝗼. (𝗰) inicialize a matriz de ponteiros com 𝗡𝗨𝗟𝗟. (𝗱) peça ao usuário os dados para a inicialização de duas peças e as adicione ao tabuleiro. (𝗲) Crie uma função que receba o tabuleiro e o imprima para verificar se as peças se encontram nas posições corretas seguindo anotação na figura abaixo. Imprima nas posições nulas (vazias) um ’\*’ (asterisco) para casas brancas e um ’ ’ (espaço) para casas pretas.

