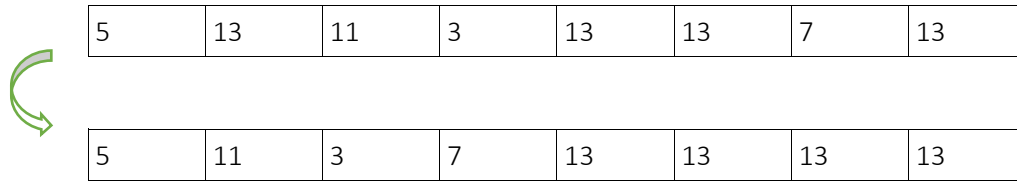


Exercício 1: Faça um programa que leia um vetor de inteiros de 42 posições. Após a leitura do vetor, faça um processamento para empurrar ("shift") todos os valores "13" para as últimas posições do vetor. A saída deve ser

Ex:



Obs: Usar apenas 1 vetor, não usar vetores auxiliares

Exercício 2: Dado um valor N inteiro fornecido pelo usuário, e 2 vetores de tamanho N+1 (chamados de A e B) preenchidos pelo usuário com dígitos entre 0 e 9 nas posições entre 1 e N+1, fazer um programa que preencha o vetor C, de tamanho N+1 também, com os dígitos que representam a soma dos dois inteiros formados pelos dígitos dos vetores A e B.

Ex: N=8

	0)	1)	2)	3)	4)	5)	6)	7)	8)
A		8	2	4	3	4	2	5	1
B		3	3	7	5	2	3	3	7
C	1	1	6	1	8	6	5	8	8

Exercício 3: Jogo do Buraco

- O Jogo consiste em um tabuleiro contendo uma trilha de 100 quadrados (vetor de inteiros de tamanho 101) e duas peças de dois jogadores. No início cada peça de cada jogador é colocada na posição 0 do tabuleiro. O jogo progride em turnos,
- Em cada turno, alternadamente, um jogador joga um dado (número aleatório 1-6) e move sua peça a frente. A maioria dos quadrados é trilha normal, mas alguns são buracos que se o jogador cair ele perde a vez (quer dizer ele não vai andar naquela rodada)
- O vetor de trilhas possui 30 buracos espalhados aleatoriamente nas 100 posições da trilha (1-100) e é gerado antes do jogo começar
- A cada turno, o valor do dado tem que ser impresso assim como qual jogador está jogando, além disso, o tabuleiro tem que ser impresso na tela com a posição identificada do jogador 1 ("J1"), jogador 2 ("J2"), trilha ("x") e buraco ("o")
- Se jogador 1 e 2 estão na mesma casa então a casa marca ("J12")
- Vence quem chegar na posição 100 primeiro

Ex:

Jogador 1 tirou 3

x	J1	o	x	J2	o	x	o	x	o	x	x	o	x	x
---	----	---	---	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Jogador 2 tirou 1

x	x	o	x	J12	o	x	o	x	o	x	x	o	x	x
---	---	---	---	-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

...