



1. Escreva um programa que receba seis números e os guarde em dois vetores de três posições cada. Em seguida, some os dois vetores em um terceiro vetor.
2. Escreva um programa semelhante ao da questão 1, porém, após criar o terceiro vetor, some todos os elementos do terceiro vetor e mostre na tela.
3. Escreva um programa que pergunte cinco números ao usuário e os guarde em um vetor. Após isso, copie os números para outro vetor de forma ordenada e exiba o resultado na tela.
4. Escreva um programa que pergunte seis números ao usuário e os guarde em dois vetores de três elementos cada. Em seguida, verifique se os dois vetores são iguais e mostre na tela uma mensagem dizendo se são iguais ou diferentes (vetores são iguais quando todos os seus elementos são iguais).
5. Escreva um programa semelhante ao da questão 4, perguntando seis números e guardando em dois vetores de três elementos. Em seguida, ele deverá informar se é possível recriar o segundo vetor usando os números do primeiro. Ex.: Vetor 1: {2, 9, 8}, Vetor 2: {9, 2, 8}, é possível. Ex. 2: Vetor 1: {2, 9, 8}, Vetor 2: {9, 2, 7}, não é possível. Ex. 3: Vetor 1: {1, 2, 3}, Vetor 2: {1, 2, 1}, é possível.
6. Escreva um programa que pergunte 10 números ao usuário e os guarde em um vetor. Em seguida, arrume o vetor colocando os números pares no início e os ímpares no final, mas sem usar outro vetor auxiliar (o programa inteiro só poderá ter um vetor). No final, mostre os números na tela para que seja possível conferir.
7. Faça um algoritmo que leia um vetor de 10 posições de números e exiba na tela a soma do primeiro número com o último, do segundo com o penúltimo, do terceiro com o antepenúltimo e assim sucessivamente. Não é necessário continuar as somas a partir do sexto número.
8. Escreva um programa que pergunte 20 números ao usuário. Os números tem que ser entre 0 e 9. No final, o programa deverá mostrar um relatório informando quantas vezes cada número entre 0 e 9 foi digitado.
9. Faça um algoritmo que leia um vetor de 10 posições de números e divida todos os seus elementos pelo maior valor do vetor. Mostre o vetor após os cálculos.
10. Maior e menor: escreva um programa que crie um vetor de 10 posições e o preencha com dados do usuário. Em seguida, indique qual o maior e menor números do vetor, informando também suas posições.