

INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO DE JOGOS

LISTA DE EXERCÍCIOS 4

1. Escreva um programa que leia um vetor de 10 números inteiros digitados pelo usuário. Em seguida o programa deve mostrar os números na ordem inversa.
2. Faça um programa para ler e armazenar um conjunto de 20 números em um vetor. Em seguida, peça para o usuário digitar um valor inteiro e informe se o mesmo pertence ou não ao conjunto de números armazenados no vetor.
3. Faça um programa para ler e armazenar um conjunto de números em um vetor (máximo 50 números e a leitura de um número igual a zero indica fim da leitura dos dados). Em seguida peça para o usuário digitar um valor inteiro e informe quantos números maiores e quantos números menores que o valor digitado existem neste conjunto de números armazenados no vetor.
4. Crie um programa para corrigir as provas de múltipla escolha de 20 alunos. A prova é composta de 30 questões, cada uma com cinco alternativas (A, B, C, D e E). O programa deve identificar o número de acertos de cada aluno. Para isso, primeiro o usuário deve fornecer o gabarito da prova (que deve ser armazenado em um vetor) e em seguida digitar o cartão de respostas de cada aluno. Com base no gabarito e no cartão de respostas, o programa deve exibir o número de acertos de cada aluno.
5. Um banco possui as seguintes informações dos seus clientes:
 - Número da conta do cliente
 - Saldo do cliente
 - a) Faça um programa que leia os dados dos clientes do banco (número da conta e saldo) e armazene-os em 2 vetores (um vetor para o número da conta e outro para o saldo). O índice dos vetores deve ser o mesmo para identificar os dados do cliente. Considere que o número máximo de clientes é 200. O programa deve ler os dados dos clientes até que o número de conta 0 seja digitado.
 - b) O programa deve calcular o saldo médio dos clientes do banco e em seguida, para cada cliente, exibir: o número da conta, o saldo do cliente e uma mensagem informando se o saldo dele está: acima do saldo médio, abaixo do saldo médio ou igual ao saldo médio dos clientes do banco.