

Exercício 1 – Cadastro de Notas da Turma

Crie um programa que:

- Solicite a quantidade de alunos da turma.
 - Armazene as notas em um vetor.
 - Ao final, exiba:
 - Maior nota.
 - Menor nota.
 - Média da turma.
 - Quantidade de alunos aprovados (nota ≥ 6).
-

Exercício 2 – Controle de Estoque

Uma loja possui vários produtos.

O programa deve:

- Solicitar a quantidade de produtos.
 - Armazenar o estoque de cada produto em um vetor.
 - Exibir:
 - Quantos produtos estão sem estoque.
 - Quantos possuem menos de 10 unidades.
 - Quantos possuem estoque suficiente (10 ou mais unidades).
-

Exercício 3 – Sistema de Votação

Crie um programa que simule uma eleição.

Opções:

- 1 - João
- 2 - Maria
- 3 - Carlos

O programa deve:

- Perguntar quantos eleitores participarão.
 - Registrar os votos em um vetor.
 - Ao final mostrar:
 - Quantidade de votos de cada candidato.
 - Candidato vencedor.
 - Quantidade de votos nulos.
-

Exercício 4 – Pesquisa de Idades

Uma empresa realizou uma pesquisa com várias pessoas.

O programa deve:

- Solicitar a quantidade de entrevistados.
 - Armazenar as idades em um vetor.
 - Exibir:
 - Média de idade.
 - Maior idade.
 - Menor idade.
 - Quantas pessoas possuem idade superior à média.
-

Exercício 5 – Controle de Temperaturas

Durante 7 dias foram registradas temperaturas.

O programa deve:

- Armazenar as temperaturas em um vetor.
 - Mostrar:
 - Temperatura máxima.
 - Temperatura mínima.
 - Temperatura média.
 - Quantos dias ficaram acima da média.
-

Exercício 6 – Sistema de Senhas

Crie um programa que:

- Permita ao usuário cadastrar 5 senhas numéricas em um vetor.
- Solicite uma senha para consulta.
- Verifique se a senha existe no vetor.

Exiba:

Senha encontrada.

ou

Senha não encontrada.

Exercício 7 – Ranking de Jogadores

Um campeonato possui vários jogadores.

O programa deve:

- Solicitar a quantidade de jogadores.
 - Armazenar suas pontuações em um vetor.
 - Exibir:
 - Melhor pontuação.
 - Pior pontuação.
 - Quantidade de jogadores acima de 100 pontos.
 - Média das pontuações.
-

Exercício 8 – Caixa Eletrônico

Crie um programa que:

- Solicite um valor para saque.
- Verifique se o valor é múltiplo de R\$10.
- Caso seja válido, informe quantas notas serão entregues.

Exemplo:

Valor: 180
1 nota de 100
1 nota de 50
1 nota de 20
1 nota de 10

Utilize estruturas de decisão e repetição para resolver o problema.

Exercício 9 – Cadastro de Produtos e Preços

O programa deve:

- Solicitar a quantidade de produtos.
 - Armazenar os preços em um vetor.
 - Exibir:
 - Produto mais caro.
 - Produto mais barato.
 - Média dos preços.
 - Quantos produtos custam acima da média.
-

Exercício 10 – Sistema de Análise de Números

Crie um programa que:

- Solicite ao usuário 20 números inteiros.
- Armazene-os em um vetor.

Ao final mostre:

- Quantidade de números pares.
 - Quantidade de números ímpares.
 - Maior número.
 - Menor número.
 - Soma de todos os números.
 - Média dos números.
-

Desafio Extra – Sistema de Biblioteca (Projeto Completo)

Crie um programa que gerencie uma pequena biblioteca.

O programa deverá:

1. Cadastrar até 20 livros (apenas o nome).
2. Exibir todos os livros cadastrados.
3. Permitir pesquisar um livro pelo nome.
4. Informar se o livro foi encontrado.
5. Mostrar quantos livros estão cadastrados.

Monte um menu:

```
1 - Cadastrar livro
2 - Listar livros
3 - Pesquisar livro
4 - Quantidade de livros
0 - Sair
```