



Lista de exercícios. Entrega por email para manderson.w@gmail.com: 25/8

1. Fazer um programa (**vetores.py**) que tem dois vetores do mesmo tamanho (6). O usuário fornecerá os dados do primeiro, e depois deverá ser armazenado e exibido o valor do segundo vetor que é o valor do primeiro vetor vezes a **posição** do elemento.
Por exemplo:
vet1:
80 28 35 44 35
vet2:
80x1 28x2 35x3 44x4 35x5
2. Faça um programa (**inverso.py**) que leia 4 números, coloque-os em um vetor e mostre-os na ordem inversa de sua leitura **sem utilizar o comando reverse**.
3. Fazer um programa que lê 16 valores e armazene numa matriz 4x4. Após a leitura ele deve:
 - a. (**ordem1.py**) Mostrar esses números em ordem, levando primeiro em consideração a coluna e depois a linha (ou seja, começando na primeira linha, mostrando todos os elementos desta linha, e pulando para a próxima e repetindo).
 - b. (**ordem2.py**) Mostrar esses números em ordem, levando primeiro em consideração a linha e depois a coluna (ou seja, começando na primeira coluna, mostrando todos os elementos desta coluna, e pulando para a próxima e repetindo).
 - c. (**diag.py**) Mostrar todos os elementos, em qualquer ordem, exceto os pertencentes à diagonal principal.
 - d. (**troca.py**) Trocar a primeira linha com a última.
 - e. (**inverte.py**) Inverter os elementos da diagonal principal.
4. Faça um programa (**mat1.py**) que preencha uma matriz NxN, com N lido pelo teclado, onde cada elemento é igual ao número da sua linha dividido pelo número da coluna. Em casos de divisão por zero, o valor do elemento será zero.

```
0 0 0 0
0 1/1 1/2 1/3
0 2/1 2/2 2/3
0 3/1 3/2 3/3
```

O que é o mesmo que:

```
0 0 0 0
0 1 0.5 0.33
0 2 1 0.66
0 3 1.5 1
```