

- 1) Crie um programa que leia um vetor de 10 elementos, ordene e imprima os valores lidos.

- 2) Criar um jogo da memória:
 - a) O programa apresenta uma seqüência de números de 0 a 9 por um período de tempo (~5 segs.).
 - b) O programa apaga a seqüência apresentada, e o usuário deve digitar a seqüência.
 - c) Se a seqüência digitada estiver correta, o programa adiciona mais um número na seqüência e o programa e volta a etapa 1. A seqüência começa com 1 número.
 - d) Se a seqüência estiver errada, o jogo acaba e mostra a pontuação do jogador, que corresponde a quantidade de números da maior seqüência correta digitada.

Comandos adicionais

```
#include <time.h>

int main() {
    int i, j;

    srand(time(NULL));

    sleep(5000);

    for(i=0; i<10; i++)
        printf("\n %d", rand()%10);

    getch();
}
```