

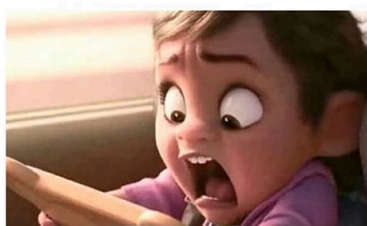
UTN – FR Mar del Plata – TUP		
Programación - Primer Parcial Abril 2024	Apellido y Nombre	Nota

IMPORTANTE:

- Deberán generar un proyecto nuevo donde dejarán en la primera línea de código su nombre, apellido y número de comisión.
- Agregar la librería de Pilas (en su versión original), y la librería de Strings.
- Añadir comentarios a su código identificando cada ejercicio. Toda función no identificada, no será corregida.
- Si una función está completamente comentada, no se corregirá.
- Recordar que todo proyecto debe tener 1 solo main en donde se invoquen a las funciones correspondientes. Todo examen que tenga más de 1 main, será desaprobado automáticamente.

Obtenido	Valor	Inciso
	10	1. Hacer una función de tipo entero que permita al usuario cargar tantos valores como él desee para agregar en una pila (usar punteros), pero solo agregaremos a la misma los números que sean pares. Aquellos que sean impares, deberán ser cargados en un arreglo que se recibirá por parámetro. La función debe ir contando la cantidad de elementos que se cargan en el arreglo y debe retornarlo .
	10	2. Hacer una función que reciba un arreglo de tipo int por parámetro y determine si el mismo es capicúa. (Si, el mismo ejercicio del módulo 😊)
	20	3. Hacer una función que copie los primeros 10 elementos de una Pila cargada (por referencia) a un arreglo vacío. En caso de que la Pila tenga menos de 10 elementos, deberá pasar al arreglo la totalidad de los elementos que contenga. La función deberá retornar un 1 si tenía más de 10 elementos o un 0 si tenía menos. La pila no debe sufrir modificaciones.
	20	4. Hacer una función que reciba una matriz de tipo int previamente cargada, y retorne la suma de todos sus elementos pares.
	20	5. Hacer una función que reciba una matriz de tipo char previamente cargada, y una palabra elegida por el usuario. La función deberá retornar la cantidad de veces que dicha palabra se encuentre dentro de la matriz.
	20	6. Hacer una función main() que invoque a las funciones anteriores y demuestre el funcionamiento del programa. Para hacer esto, cree las variables que considere necesarias, cárguelas con datos e invoque las funciones como corresponde en cada caso.

Cuando te das cuenta
que no guardaste y el programa
se cerró inesperadamente



¡No pases por esto!
Guardá el proyecto en el disco D