

Examen UD 4. Arrays

1 - Escribe un programa en Java que:

- Solicite al usuario 'N' arrays de enteros del mismo tamaño 'X'.
- Sume los elementos correspondientes de ambos arrays y almacene el resultado en otro array.
- Imprima los tres arrays (array1, array2,... arrayN-1, arrayN arrayResultado).
- N es el número de arrays introducidos por el usuario, es un número entero introducido por el usuario.
- X es el número de elementos de los arrays, es un número entero introducido por el usuario.

```
import java.util.Scanner;
public class Main {
   public static void main(String[] args) {
       Scanner sc = new Scanner(System.in);
        System.out.print("Introduce el número de elementos de cada array (X):
        int X = sc.nextInt();
        int[] arrayResultado = new int[X];
            System.out.println("Introduce los elementos del array" + (i + 1) +
        imprimirArray(arrayResultado);
```

```
sc.close();
}

public static void imprimirArray(int[] array) {
    System.out.print("[");
    for (int i = 0; i < array.length; i++) {
        System.out.print(array[i]);
        if (i < array.length - 1) {
            System.out.print(", ");
        }
    }
    System.out.println("]");
}</pre>
```

2 - Escribe un programa que:

- Crea un método que reciba un array de enteros como parámetro y divida todos sus elementos entre 2.
- Declara un array en el método main.
- Pasa este array al método que modifica sus valores.
- Imprime el array antes y después de llamar al método para observar cómo cambian sus valores.

```
public class Main {
    public static void dividirEntreDos(int[] array) {
        for (int i = 0; i < array.length; i++) {
            array[i] /= 2;
        }
    }

    public static void main(String[] args) {
        int[] numeros = {10, 20, 30, 40, 50};

        System.out.println("Antes de dividir entre 2:");
        for (int num : numeros) {
            System.out.print(num + " ");
        }
        System.out.println();

        dividirEntreDos(numeros);

        System.out.println("Después de dividir entre 2:");
        for (int num : numeros) {
                 System.out.print(num + " ");
        }
    }
}</pre>
```

```
"C:\Program Files\Java\jdk-22\bin\java.exe" "-java&
Antes de dividir entre 2:
10 20 30 40 50
Después de dividir entre 2:
5 10 15 20 25
Process finished with exit code 0
```

3 - Escribe un programa que:

- Acepte números enteros como argumentos desde la línea de comandos.
- Calcule su suma e imprimala en pantalla.
- Calcule el promedio de los números e imprímalo.
- Si no se pasa ningún número, muestra un mensaje indicando que no se han proporcionado argumentos.
- Crea un método que nos devuelva un array con los cuadrados de cada elemento y lo imprima por pantalla.

```
int[] cuadrados = calcularCuadrados(numeros);
    System.out.print("Cuadrados: ");
    for (int cuadrado : cuadrados) {
        System.out.print(cuadrado + " ");
    }
    System.out.println();
}

public static int[] calcularCuadrados(int[] numeros) {
    int[] cuadrados = new int[numeros.length];
    for (int i = 0; i < numeros.length; i++) {
        cuadrados[i] = numeros[i] * numeros[i];
    }
    return cuadrados;
}

"C:\Program Files\Java\jdk-22\bin\java.exe" "-javaag
No se han proporcionado argumentos.</pre>
```

4 - Escribe un programa que:

- Declare un array bidimensional de 8x8 para representar un tablero de ajedrez.
- Llénelo con los caracteres 'B' (Blanco) y 'N' (Negro) alternando como en un tablero de ajedrez real.
- Imprima el tablero en formato de tabla.

```
public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        char[][] tablero = new char[8][8];

        for (int fila = 0; fila < 8; fila++) {
            for (int col = 0; col < 8; col++) {
                if ((fila + col) % 2 == 0) {
                     tablero[fila][col] = 'B'; // Blanco
            } else {
                 tablero[fila][col] = 'N'; // Negro
            }
        }
    }

    for (int fila = 0; fila < 8; fila++) {
        for (int col = 0; col < 8; col++) {
            System.out.print(tablero[fila][col] + " ");
        }
        System.out.println();
    }
}</pre>
```

4 - B. Extensión más real del ejercicio anterior:

- Coordenadas alfanuméricas (A-H y 1-8) para que el tablero se vea más realista.
- Símbolos Unicode de piezas de ajedrez en su posición inicial estándar.
- Formato visual más elegante, similar a un tablero real.

Enlaces para símbolos: https://emojipedia.org/ https