


FACULTAD DE INGENIERÍA
INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
SEDE LIMA CENTRO

GUÍA DE LABORATORIO

**FUNDAMENTOS DE
ALGORITMOS**



	UPN - Lima Centro	
	Departamento de Ingeniería	Versión: 01/2025
	Guía de Prácticas	Página 2 de 2

SEMANA 11

1. OBJETIVOS.

Implementar aplicaciones con arreglos unidimensionales (Registrar, mostrar, buscar y modificar)

2. EQUIPOS Y MATERIALES.

Consola Visual Studio C#.

1. Desarrolle un programa que permita al usuario ingresar 5 números enteros y, posteriormente, muestre en pantalla todos los valores ingresados.
2. Cree un programa que almacene los siguientes valores enteros en un arreglo: {-2, 5, -1, 0, 8, -6, 3}. El programa debe reemplazar todos los números negativos por cero y mostrar el arreglo resultante.
3. Implemente un programa que inserte los siguientes valores en un arreglo: {10, 50, 6, 3, 7, 20}. El sistema debe identificar y mostrar el valor mínimo y máximo del arreglo.
4. Cree un programa que permita al usuario ingresar 10 números enteros y luego muestre solamente los números que sean pares.
5. Elabore un programa que permita al usuario definir la cantidad N de números enteros que desea ingresar. El sistema debe registrar esos valores, calcular y mostrar la suma total de todos los números ingresados.
6. Desarrolle un programa que permita registrar los nombres de 5 productos, asegurándose de que no se repita ningún nombre. Si se detecta un nombre duplicado, deberá mostrar un mensaje de advertencia y solicitar un nuevo ingreso.
7. Implemente un programa que genere N números enteros aleatorios entre 0 y 50, los almacene en un arreglo y los muestre. Luego, permita al usuario ingresar un número para verificar si existe en el arreglo generado.
8. Cree un programa que almacene los siguientes nombres en un arreglo: {jose, oscar, carmen, alexa}. Posteriormente, permita al usuario ingresar uno de estos nombres y, si existe en el arreglo, permitir modificarlo por otro.