

FACULTAD DE INGENIERÍA
INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
SEDE LIMA CENTRO

GUÍA DE LABORATORIO

**FUNDAMENTOS DE
ALGORITMOS**



SEMANA 12

1. OBJETIVOS.

Implementar aplicaciones con arreglos unidimensionales (Insertar, eliminar y ordenar).

2. EQUIPOS Y MATERIALES.

Consola Visual Studio C#.

1. Crear un programa que te permita insertar edades de estudiantes usando arreglos unidimensionales.

- Implementar los métodos (Insertar, Mostrar, Eliminar y Ordenar) en una clase (Estudiantes).
- Se debe de crear un menú.
- Si la opción no existe volver a solicitar.
- Si la opción es 0 salir del programa.
- Al terminar el registro mostrar mensaje “La edad se insertó con éxito” y preguntar si desea continuar registrando productos con [si] y cualquier otra tecla para salir.
- No debe permitir ingresar edades menores a 14 incluyendo los negativos, edades mayores a 120 y edades con otro tipo de dato como texto.
- Al mostrar las edades imprimir su encabezado (POSICIÓN, EDADES).
- Eliminar por edad y si no existe mostrar “Edad no existe en el arreglo”)
- Ordenar las edades con el método de la burbuja de manera descendente.
- Cada vez que se termine la operación preguntar si desea regresar al menú con [si] y cualquier otra tecla para salir del programa.

```

BIENVENIDOS AL SISTEMA DE REGISTRO DE EDADES

***** MENÚ DE OPCIONES *****
* 1 - Insertar                      *
* 2 - Mostrar                      *
* 3 - Eliminar                     *
* 4 - Ordenar                      *
* 0 - Salir del sistema            *
*****

Ingrese una opción:
  
```

