

PRÁCTICAS DEL LENGUAJE C

BÁSICOS:

1. Un programa que imprima la tabla de códigos ASCII., mostrará la tabla en número de columnas y podemos hacer una pausa por un determinado número de filas. Con la función `getch()`.
2. Programa que imprima por pantalla todos los números primos del 1 al 100.

ARRAYS:

3. Comprobar si un array de número está ordenado ascendentemente. Declarar los vectores con sus elementos no leerlos de pantalla.
4. Comprobar si los elementos de un array forman un número capicúa. Declarar los vectores con sus elementos no leerlos de pantalla.
5. Implementar la función `getsn(char *, int)`, esta función lee caracteres hasta que se llene o hasta que pulsemos el enter, el char 13, para leer carácter a carácter vamos a usar `getche()` lee y hace eco en pantalla. El main tendrá el siguiente esquema, define un array de char de tamaño MAX y llama a la función `getsn` después muestra por pantalla la cadena leída y pregunta al usuario si quiere seguir introduciendo cadenas.

RECURSIVIDAD:

6. Convertir un número a binario, imprimir el resultado por pantalla. Para probarlo imprimir por pantalla los 256 primeros números en binario: del 0 al 255.

7. Modificar la función anterior para que nos valga con otras bases: Para que la llamada a la función sea de la forma: *cambioDeBase(numero, base);*
8. *printer(const char *)*; Imprime una cadena de caracteres.
9. *strlen(const char *)*, Utilizar el operador ternario **?:**
10. *strcmp(const char *, const char *)*
11. *reverse(const char *)* → Imprime una cadena al revés.
12. *putsn(const char *, int)* → Imprime de forma recursiva los n primeros caracteres de la cadena que reciba por argumento.

MATRICES:

13. Definir una matriz de 3 x 3 y con sus valores constantes, no pedir los datos por pantalla, calcular la suma de los elementos de la diagonal principal.
14. Definir una matriz de enteros, tiene que ser cuadrada, a partir de una constante. Se rellenará con números aleatorios 0, 1, 2 y tenemos que comprobar si trazamos una línea por la diagonal principal de la matriz que los números sean iguales. También que imprima la tabla por pantalla.

1	0	2
0	1	1
2	1	1