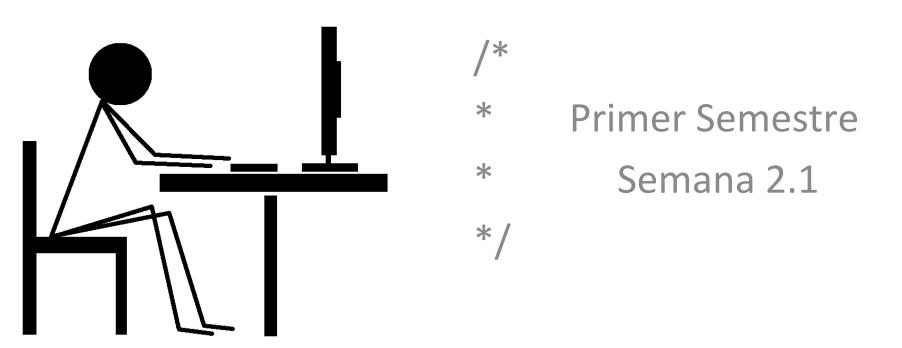
{ Estructuras de Datos }



Ejercicios clase anterior...

• Nivel Fácil:

- Despliegue por pantalla un mensaje de Hola Mundo!!
- 2. Sume dos números y muestre su valor por pantalla.
- 3. Ingrese dos números y realice con estos las cuatro operaciones básicas (+, -, *, /).
- 4. Ingrese un número y determine si es mayor o menor de edad.
- 5. Ingrese un número y determine si es par o impar.

Nivel Medio:

- 1. Con un bucle do-while despliegue los números del uno al cien.
- 2. Con un bucle *while* despliegue los números impares entre uno y cincuenta.
- 3. Con un bucle for realice el ingreso de cinco notas y calcule su promedio.
- 4. Con un bucle *for* despliegue, cuente, y sume los múltiplos de tres comprendidos entre uno y treinta.
- 5. Con un bucle a su elección despliegue la tabla de multiplicar de un numero ingresado por teclado con el siguiente formato, por ejemplo:
 - 2 X 4 = 8

Ejercicios clase anterior

Nivel Difícil:

- Cree una clase con el nombre *Ejercicios*, y en esta cree métodos para resolver los siguientes problemas (llame a los métodos de la clase *Ejercicios* desde el método *main* utilizando una variable de referencia):
 - Declare un vector de diez elementos e inicialícelo con nombres de personas.
 - 2. Declare un vector de tipo numérico de cinco elementos inicialícelo y sume sus elementos, despliegue su resultado.
 - 3. Declare un vector con el nombre *notas* de diez elementos e ingrese sus elementos por teclado y calcule su promedio.
 - 4. Declare una matriz de tipo de numérica, inicialícela y copie sus elementos en otra matriz multiplicados por dos.

Fin;

