



ARRAYS

EJERCICIO 1

Crea un array de 10 posiciones de números con valores pedidos por teclado. Muestra por consola el índice y el valor al que corresponde.

EJERCICIO 2

Diseña un algoritmo que lea una cadena de 5 números y sume todos sus elementos

EJERCICIO 3

Diseña un programa que lea una cadena de 7 números y calcule la media de todos sus elementos.

EJERCICIO 4

Escribe un programa que lea un número n y una cadena de números de n elementos. Calcule el máximo y el mínimo de dicha cadena.

EJERCICIO 5

Crea un array de caracteres que contenga de la 'A' a la 'Z' (solo las mayúsculas). Después, ve pidiendo posiciones del array por teclado y si la posición es correcta, se añadirá a una cadena que se mostrará al final, se dejará de insertar cuando se introduzca un -1.

Por ejemplo, si escribo los siguientes números

0 //Añadirá la 'A'

5 //Añadirá la 'F'

25 //Añadirá la 'Z'





50 //Error, inserte otro número

-1 //fin

Cadena resultante: AFZ

EJERCICIO 6

Pide al usuario por teclado una frase y pasa sus caracteres a un array de caracteres.

EJERCICIO 7

Crea un programa que busque un elemento dado por el usuario en una lista de 10 elementos. En caso de encontrarlo, se mostrará un mensaje de éxito y la posición en la que se encuentra dicho elemento dentro de la lista. En caso contrario se mostrará un mensaje de error.

EJERCICIO 8

Crea un algoritmo que, dada una lista de caracteres y un valor, muestre cuántas veces aparece dicho valor en la lista.

EJERCICIO 9

Escribe un programa que pida 10 números por teclado, los almacene en un array y que luego muestre el máximo valor, el mínimo y las posiciones que ocupan en el array.

EJERCICIO 10

Escribe un programa que genere 20 números enteros aleatorios entre 0 y 99 y los almacene en un array. El programa debe crear un nuevo array con los números primos que haya entre esos 20 números. Luego debe mostrar los dos arrays.

NOTA: Utiliza la expresión *Math.random() * (max - min + 1) + min*





EJERCICIO 11

Diseña un algoritmo que, dada una lista, invierta el orden de sus elementos.

EJERCICIO 12

Diseña un programa que, dada una lista de números y un valor por parte del usuario, elimine todas las apariciones de dicho valor del array.

NOTA: Puedes utilizar un array nuevo para guardar los valores válidos.

EJERCICIO 13

Diseña un algoritmo que, dada una lista, elimine los elementos que estén duplicados, dejando solo el primer elemento encontrado.

EJERCICIO 14

Diseña un algoritmo que encuentre todos los pares de números dentro de una lista, cuya suma sea igual al valor especificado por el usuario.

EJERCICIO 15

Crea un programa que, dada una lista numérica y un valor *n*, rote todos los elementos de la lista tantas posiciones como las indicadas por el valor *n*.

EJERCICIO 16

Diseña un programa que lea una lista de números desordenados, y la ordene en orden ascendente.

