

Arreglos en C++



Unidimensionales Ejercicio 1



Ejercicio 1 - arreglos unidimensionales

```

1  #include <iostream>
2  #include <conio.h>
3
4  using namespace std;
5
6  int main(){
7
8      int valores[50],x;
9
10     cout<<"Digite la cantidad de elementos deseados para el arreglo: ";
11     cin>>x;
12
13     for(int i=0;i<x;i++)
14     {
15         cout<<"Digite el elemento numero "<< i+1<<" del arreglo: ";
16         cin>>valores[i];
17     }
18
19     system("cls");
20
21     cout<<"Los elementos contenidos en el arreglo son:"<<endl;
22
23     for (int i=0;i<x;i++)
24     {
25         cout <<valores[i]<<endl;
26     }
27
28     getch();
29 }

```

Ejercicio 1: implementar un programa que solicite al usuario el tamaño del arreglo, le pida que ingrese sus elementos y posteriormente muestre su contenido en pantalla.

Hay ciertas líneas de código que serán comunes en todos los programas; es decir, aunque sean ejercicios diferentes, su función es exactamente la misma. Dichas líneas son:

<code>#include <iostream></code>	Librería estándar de C++.
<code>#include<conio.h></code>	Librería para utilizar la función getch().
<code>using namespace std;</code>	Para usar cout y cin en la entrada y salida de datos
<code>int main ();</code>	Función principal.
<code>system("cls");</code>	Limpia la pantalla de salida.
<code>getch();</code>	Permite que el programa no se cierre antes de que pueda verse su ejecución.

Ejercicio 1 - arreglos unidimensionales

```
1  #include <iostream>
2  #include <conio.h>
3
4  using namespace std;
5
6  int main(){
7
8      int valores[50],x;
9
10     cout<<"Digite la cantidad de elementos deseados para el arreglo: ";
11     cin>>x;
12
13     for(int i=0;i<x;i++)
14     {
15         cout<<"Digite el elemento numero "<< i+1<<" del arreglo: ";
16         cin>>valores[i];
17     }
18
19     system("cls");
20
21     cout<<"Los elementos contenidos en el arreglo son:"<<endl;
22
23     for (int i=0;i<x;i++)
24     {
25         cout <<valores[i]<<endl;
26     }
27
28     getch();
29 }
```

A continuación, se explican las demás líneas de código del ejercicio 1:

- Línea 8: se define el arreglo de tipo entero con una cantidad de posiciones máxima dado que el tamaño real será solicitado al usuario y se define también la variable **x** para almacenar la cantidad de elementos ingresada.
- Línea 10: se pregunta al usuario cuántos elementos va a contener el arreglo.
- Línea 11: se guarda en la variable **x** la respuesta ingresada por el usuario.
- Línea 13: se utiliza un **for** para solicitar al usuario los elementos que va a contener el arreglo.
- Línea 15: se pide al usuario el elemento **i** del arreglo.
- Línea 16: se van guardando en el arreglo los elementos ingresados por el usuario
- Línea 21: se escribe en pantalla el texto que va a acompañar la visualización del contenido del arreglo.
- Línea 23: se utiliza un **for** que recorre el arreglo para mostrar en pantalla sus elementos.
- Línea 25: con el **cout** se muestran en pantalla los elementos contenidos en el arreglo.

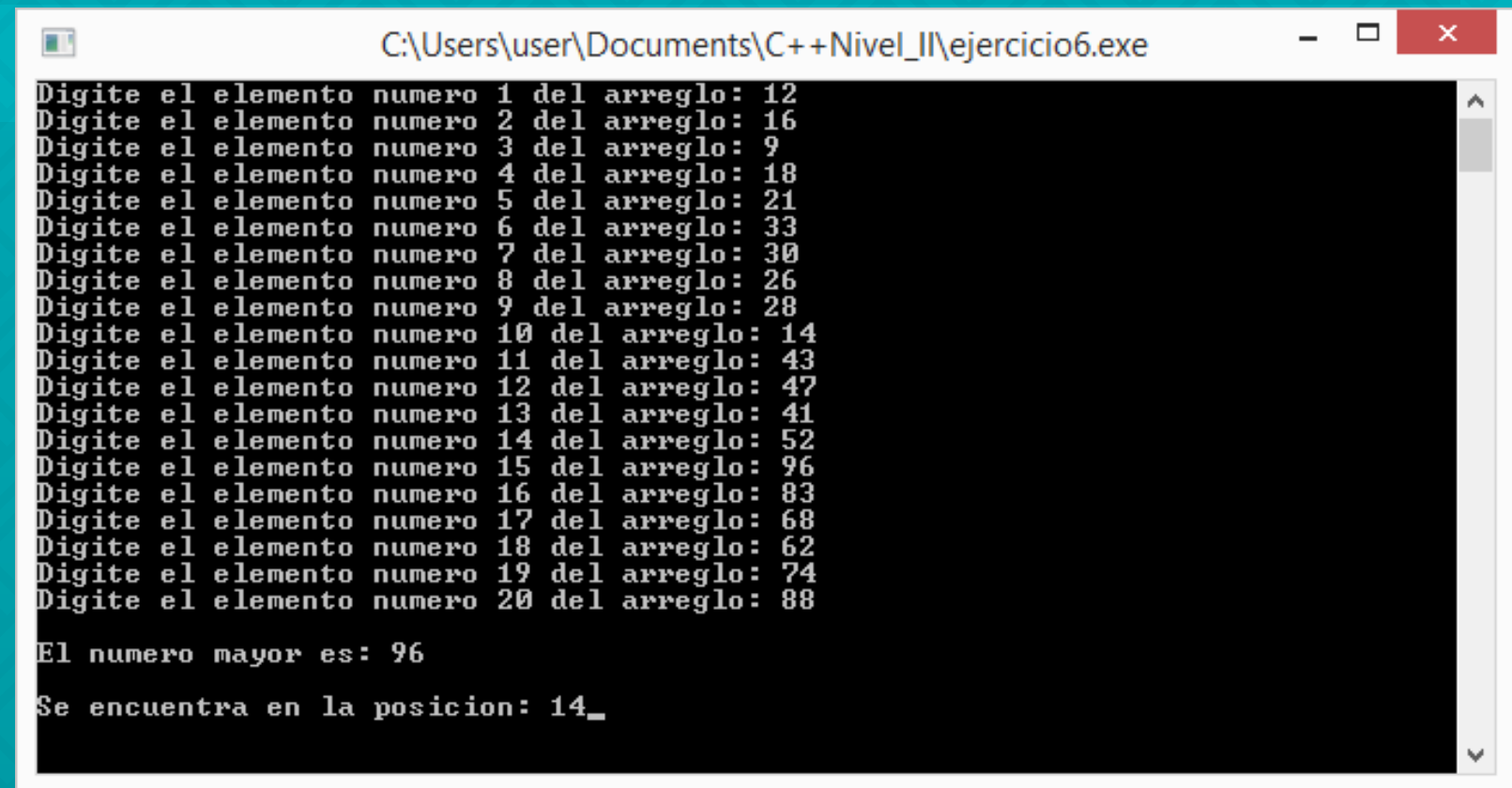
Ejercicio 1 - arreglos unidimensionales

```

1  #include <iostream>
2  #include <conio.h>
3
4  using namespace std;
5
6  int main(){
7
8      int valores[50],x;
9
10     cout<<"Digite la cantidad de elementos deseados para el arreglo: ";
11     cin>>x;
12
13     for(int i=0;i<x;i++)
14     {
15         cout<<"Digite el elemento numero "<< i+1<<" del arreglo: ";
16         cin>>valores[i];
17     }
18
19     system("cls");
20
21     cout<<"Los elementos contenidos en el arreglo son:"<<endl;
22
23     for (int i=0;i<x;i++)
24     {
25         cout <<valores[i]<<endl;
26     }
27
28     getch();
29 }

```

La salida devuelta por el programa al ejecutar el ejercicio 1 se puede observar a continuación:



```

C:\Users\user\Documents\C++Nivel_II\ejercicio6.exe
Digite el elemento numero 1 del arreglo: 12
Digite el elemento numero 2 del arreglo: 16
Digite el elemento numero 3 del arreglo: 9
Digite el elemento numero 4 del arreglo: 18
Digite el elemento numero 5 del arreglo: 21
Digite el elemento numero 6 del arreglo: 33
Digite el elemento numero 7 del arreglo: 30
Digite el elemento numero 8 del arreglo: 26
Digite el elemento numero 9 del arreglo: 28
Digite el elemento numero 10 del arreglo: 14
Digite el elemento numero 11 del arreglo: 43
Digite el elemento numero 12 del arreglo: 47
Digite el elemento numero 13 del arreglo: 41
Digite el elemento numero 14 del arreglo: 52
Digite el elemento numero 15 del arreglo: 96
Digite el elemento numero 16 del arreglo: 83
Digite el elemento numero 17 del arreglo: 68
Digite el elemento numero 18 del arreglo: 62
Digite el elemento numero 19 del arreglo: 74
Digite el elemento numero 20 del arreglo: 88

El numero mayor es: 96

Se encuentra en la posicion: 14_

```