

GUÍA DE EJERCICIOS N° 6

ARREGLOS

- 1) Realizá el programa que pida al usuario cinco números reales, los guarde en un arreglo llamado números y luego los muestre en el orden contrario al que se introdujeron.
- 2) Lo mismo que el anterior pero para diez números. Para recorrer al arreglo al guardar los números y al mostrarlos, utilizá bucles For.
- 3) Escribí un programa que pida al usuario 5 números, los guarde en una tabla, calcule su promedio y después muestre en pantalla el promedio y los datos tecleados.
- 4) Escribí el programa que pida al usuario diez números enteros, los guarde y luego muestre los números ingresados y el mayor de ellos.
- 5) Creá el programa que almacene en una tabla el número de días que tiene cada mes (supondremos que es un año no bisiesto), pida al usuario que le indique un mes (1=enero 12=diciembre) y muestre en pantalla el número de días que tiene ese mes.
- 6) Escribí el programa que pida un número decimal al usuario y muestre en pantalla al número convertido en Octal, en Hexa y en binario.
- 7) Realizá el programa que pida al usuario 10 números, calcule el promedio y luego muestre los que están por encima del mismo.
- 8) Escribí el programa que te pida una palabra y la muestre en pantalla al revés. Por ejemplo, si tu nombre es "Juan", debería aparecer en pantalla "nauJ".
- 9) Escribí el programa que permita mostrar las 4 notas de de 3 alumnos distintos a pedido del usuario. Pedirá ingresar el número de alumno y mostrará sólo las notas de ese. Resóvelo usando un arreglo unidimensional. Las notas ya le aparecen cargadas en el arreglo.
- 10) Idem anterior pero también debe pedir cargar las notas
- 11) Idem anterior pero usando un arreglo bidimensional.
- 12) Realizá el programa que en función de las notas ingresadas diga si el alumno aprobó la materia o no. Se deberán ingresar tres notas por cada trimestre (en total nueve notas). Debe mostrar el promedio de cada trimestre, el promedio total y si aprobó o no. Tenés que utilizar un arreglo bidimensional.
- 13) Escribí el programa que pida ingresar los datos de un determinante, los guarde en una matriz (arreglo bidimensional) y que muestre el resultado en pantalla.
- 14) Creá un programa que cree un arreglo de 100 números aleatorios del 1 al 100 (los genera el programa). Una vez creado, mostrar el contenido y después guardar los números en otro arreglo pero ordenados de forma que queden todos juntos los elementos pares primero y los impares juntos después de los pares. Después, volver a mostrar el arreglo sin ordenar y el arreglo ordenado.
- 15) Realizá el programa que pida ingresar el código de colores de una resistencia y muestre su valor en Ohms.