

UTN – FR Mar del Plata - Técnico Universitario en Programación

Programación I

Trabajo Práctico N° 3: Arreglos

1. Hacer una función que reciba como parámetro un arreglo de números enteros y permita que el usuario ingrese valores al mismo por teclado. La función debe retornar la cantidad de elementos cargados en el arreglo (o pueden utilizar como puntero válidos).
2. Hacer una función que reciba como parámetro un arreglo y la cantidad de elementos (válidos) cargados en él y los muestre por pantalla.
3. Hacer una función que reciba como parámetro un arreglo y la cantidad de elementos (válidos) cargados en él y calcule la suma de sus elementos.
4. Hacer una función que reciba como parámetro un arreglo, la cantidad de elementos (válidos) cargados en él y una Pila. La función debe copiar los elementos del arreglo en la pila.
5. Realizar una función que sume los elementos de un arreglo de números reales (float) de dimensión 100. (se recomienda hacer una función para cargar y otra para mostrar para este tipo de dato asociado al arreglo)
6. Realizar una función que indique si un elemento dado se encuentra en un arreglo de caracteres.
7. Realizar una función que inserte un carácter en un arreglo ordenado alfabéticamente, conservando el orden.
8. Realizar una función que obtenga el máximo carácter de un arreglo dado.
9. Realizar una función que determine si un arreglo es capicúa.
10. Realizar una función que invierta los elementos de un arreglo. (sin utilizar un arreglo auxiliar)
11. Ordenar un arreglo según los siguientes métodos:
 - a. Selección
 - b. Inserción
12. Dados dos arreglos ordenados alfabéticamente, crear un tercer arreglo con los elementos de los dos primeros intercalados, de manera que quede un arreglo también ordenado alfabéticamente.
13. Dado el vector {1,5,6,7,8} escribir un programa que genere otro vector con la suma del contenido de todo los elementos anteriores al índice actual: {1,6,12,19,27}.