# Práctica – Unidad N° 4

1. Escribir un programa que defina un vector de números y calcule la suma de sus elementos.
2. Escribir un programa que defina un vector de números y calcule el producto de todos sus elementos.
3. Escribir un programa que lea de la entrada estándar un vector de números y muestre en la salida estándar los números del vector con sus índices asociados.
4. Escribir un programa que defina un vector de números y muestre en la salida estándar el vector en orden inverso (del último al primer elemento).
5. Escribir un programa que calcule el mayor valor de los elementos de un vector definido.
6. Escribir un programa que defina un vector de números y calcule si existe algún número cuyo valor equivale a la suma de todos los demás.
7. Realiza un programa que defina dos vectores de caracteres y después almacene el contenido de ambos vectores en un nuevo vector, situando en primer lugar los elementos del primer vector seguido por los elementos del segundo vector. Muestre el contenido del nuevo vector en la salida estándar.
8. Hacer un programa que lea 5 números en un arreglo y los copie a otro arreglo, multiplicados por 2.