



Práctica 9 - Arreglos

- 1) Crear un arreglo de 4 elementos enteros e imprimir el elemento de la tercera posición.
- 2) Realizar un programa que lea 10 elementos de consola los guarde en un array y luego los imprima.
- 3) Crea un programa que reserve espacio para un Array de 3 números enteros, que asigne a sus elementos los valores 3, 5 y 8, y que después muestre en pantalla la suma de los valores de sus 3 elementos.
- 4) Crear un array de 10 elementos, cargue dicho array con elementos entero puede utilizar la función `random(100)`, posteriormente solicite al usuario ingresar un numero, si dicho número esta en el array informar la posición, sino informar elemento no encontrado.
- 5) **Crea un programa que cargue en un array 100 elementos random y nos informe la posición y el elemento mayor, de igual manera realice la misma operación para el segundo elemento mayor.**
- 6) Crea un programa que pida al usuario diez números reales, los guarde en un array y luego muestre el menor de esos números.
- 7) Crear un programa que tenga una matriz de 5 x 5 y permita cargar sus elementos.
- 8) Crear un programa que permite crear una matriz de 3 x 3 y calcula la determinante de la misma.
- 9) Crear un programa que permita ingresar hasta 20 alumnos con sus notas de 3 materias, e informar los alumnos que aprobaron (mayor a 4),
El alumno con mayor nota.
El alumno con menor promedio
- 10) Crea un programa que sume dos matrices de tamaño 3x3.
- 11) **Escribir un programa que cargue una matriz de 3x3 con números random y determine la posición de la siguiente matriz en la que se encuentra el valor máximo**
- 12) **Escribir un programa que cargue una matriz de 3x3 con números random que sume los elementos.**



- 13) Escribir un programa que cargue una matriz de 3x3, que esta se cargue con String ingresado por el usuarios y determine la posición del string de mayor longitud ingresado.
- 14) Escribir un programa en Pascal que solicite al usuario 3 números los guarde en la primera fila de una matriz y en la segunda guarde los cuadrados de dicho número. Al finalizar imprima la matriz.
- 15) Escribir un programa en Pascal que sume los elementos de cada una de las filas y de las columnas de la siguiente matriz; el resultado de cada suma se almacenará en la última posición de la fila o columna correspondiente. Además la suma total de todos los elementos de la matriz se almacenará en el elemento de la esquina inferior derecha de la matriz:
1 7 0
5 6 0
6 4 0
7 3 0
0 0 0
Es decir en ese caso la primera fila debería ser 1 7 8.
- 16) Realice un programa que cargue elementos radom en una matriz de 6 x 6, y luego imprima los elementos de las filas pares.
- 17) Realice un programa que cargue elementos radom en una matriz de 6 x 6, y luego imprima los elementos de las columnas pares.
- 18) Realice un programa que cargue elementos radom en una matriz de 6 x 6, y luego imprima la suma de los elementos pares.
- 19) Realice un programa que cargue elementos radom en una matriz de 6 x 6, y luego imprima la suma de la columna principal de la matriz.
- 20) Crear un programa que lea un array de 10 elementos lo ordene utilizando una estructura auxiliar.