



### Guía 03 (Flujos de Texto)

**Nota:** En los enunciados que dicen que hay o se tiene un archivo, significa que el mismo NO debe ser creado por el programa. Simplemente ponga los datos pertinentes en un archivo de texto plano y léalo con su programa.

1. Arme un programa que lea las cantidades **enteras** guardadas en un archivo. Informe por pantalla la cantidad de datos leídos, su sumatoria y el promedio (**con decimales**).
2. Arme un programa que lea cantidades reales de un archivo. Informe por pantalla cual es el menor valor y en que orden se encontraba (ordinal del valor en la secuencia)
3. Dado un archivo que contienen una serie de números enteros, obtener a partir de él dos archivos. En el primero solo habrá números pares, y en el segundo solo impares.
4. Crear un programa que permita concatenar dos archivos de texto.  
**Variantes:** puede hacerlo de modo de tal de crear un archivo nuevo con la concatenación y no alterar los archivos originales, o bien hacerlo de modo tal que al segundo archivo se lo modifique concatenándole los contenidos del primero
5. Crear un programa que permita generar un archivo de texto a partir de palabras ingresadas por teclado, donde haya como máximo 80 caracteres por renglón. Pero deberá evitarse cortar palabras.  
**Nota:** para averiguar cuantos caracteres tiene un string, puede usarse la función `size`, por ejemplo, si declaré `string cadena;` luego puedo obtener el largo con `cadena.size()` ;