

# Ejercicios de Arrays

## Realice los programas en C

1. Que rellene un array con los 100 primeros números enteros y los muestre en pantalla en orden ascendente.
2. Que rellene un array con los 100 primeros números enteros y los muestre en pantalla en orden descendente.
3. Que rellene un array con los números primos comprendidos entre 1 y 100 y los muestre en pantalla en orden ascendente.
4. Que rellene un array con los números pares comprendidos entre 1 y 100 y los muestre en pantalla en orden ascendente.
5. Que rellene un array con los números impares comprendidos entre 1 y 100 y los muestre en pantalla en orden ascendente.
6. Que lea 10 números por teclado, los almacene en un array y muestre la suma, resta, multiplicación y división de todos.
7. Que lea 10 números por teclado, los almacene en un array y los ordene de forma ascendente.
8. Que lea 10 números por teclado, 5 para un array y 5 para otro array distinto. Mostrar los 10 números en pantalla mediante un solo array.
9. **Que lea 5 números por teclado, los copie a otro array multiplicados por 2 y muestre el segundo array.**
10. Que lea 5 números por teclado, los copie a otro array multiplicados por 2 y los muestre todos ordenados usando un tercer array.
11. **Que rellene un array con los 100 primeros números pares y muestre su suma.**
12. Que lea 10 números por teclado, los almacene en un array y muestre la media.
13. Que mediante un array almacene números tanto positivos como negativos y los muestre ordenados.
14. Que rellene un array con 20 números y luego busque un número concreto. Informando su posición.
15. **Que pinte un tablero de ajedrez, los peones con la letra P, las torres con T, los caballos con C, los alfiles con A, el rey con R y la reina con M.**
16. **Que muestre los primeros 100 números de izquierda a derecha usando un array de dos dimensiones.**
17. Que muestre los primeros 100 números de izquierda a derecha usando un array de dos dimensiones, la última fila a mostrará la suma de sus respectivas columnas.
18. Que rellene un array de dos dimensiones con números pares, lo pinte y después que pida una posición X,Y y mostrar el número correspondiente.
19. Que rellene una matriz de 3x3 y muestre su traspuesta (la traspuesta se consigue intercambiando filas por columnas y viceversa).
20. Que lea una cadena y diga cuantas vocales hay.