





ESTRUCTURAS DE DATOS y ALGORITMOSARREGLOS UNIDIMENSIONALES**EJERCICIOS PROPUESTOS**

1. Elabora una aplicación que almacene en un Vector las vocales del alfabeto; luego que muestre el contenido del Vector:
 - a) Del primer al último elemento
 - b) Del último al primer elemento
2. Elabora una aplicación que genere 8 números aleatorios de 2 dígitos y los almacene en un Vector; luego que muestre su contenido.
3. Elabora una aplicación que permita ingresar los nombres de un grupo de canales de televisión y los almacene en un Vector; luego que muestre su contenido. El tamaño del Vector será para 86 canales.

Además, antes de adicionar un canal, se debe verificar que existe espacio en el Vector.

4. Elabora una aplicación que almacene en un Vector los nombres de los días de la semana; luego que muestre el contenido del Vector.
5. Elabora una aplicación que genere 10 números aleatorios de 3 dígitos y los almacene en un Vector; luego que muestre su contenido.
6. Elabora una aplicación que permita ingresar los números de un grupo de canales de televisión y los almacene en un Vector; luego que muestre su contenido. El tamaño del Vector será para 86 canales.
7. Elabora una aplicación que almacene en un Vector los siguientes símbolos:  ,  ,  ,  ; luego que muestre el contenido del Vector.
8. Elabora una aplicación que permita ingresar las frecuencias de un grupo de emisores de radio y las almacene en un Vector; luego que muestre su contenido. El tamaño del Vector será para 30 emisoras.