



Facilitador(a): Migdalia Testa

Asignatura: Programación de Software I

Estudiante: _____ Fecha: 24 de mayo del 2022

A. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA: Arreglos Unidimensionales

B. TEMAS:

- Revisar el manejo de los Arreglos de una Dimensión

C. OBJETIVO(S):

- Utilizar arreglo unidimensional en los programas.

D. METODOLOGÍA: Desarrollar el programa que se solicita a continuación.

E. ENUNCIADO DE LA EXPERIENCIA:

1. Almacenar 10 números en un arreglo, almacenarlos en otro arreglo en orden inverso al arreglo original e imprimir el arreglo resultante.
2. Diseñe un programa que lea dos arreglos A y B de 20 elementos cada uno y multiplique el primer elemento de A con el último elemento de B y luego el segundo elemento de A por el diecinueveavo elemento de B y así sucesivamente hasta llegar al veinteavo elemento de A por el primer elemento de B. El resultado de la multiplicación almacenarlo en un arreglo C.

F. RECURSOS:

Arreglos Unidimensionales

G. CONSIDERACIONES FINALES:

Una vez finalizados los programas publicarlos en E-Campus.

H. BIBLIOGRAFIA:

I. RÚBRICAS:

En este trabajo será evaluado como una práctica.