Departamento de Ingeniería de Sistemas Taller 02 Trabajo en Clase

Programación de Computadores

Apuntadores - Vectores

Ordenar

Usted tiene un vector con número enteros (no ordenados) de 10 posiciones.

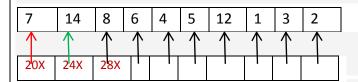
7	14	8	6	4	5	12	1	3	2

20X 24X ...

Dispone además de un vector donde se almacena la dirección donde se encuentra cada elemento del vector anterior.

20X	24X	28X				

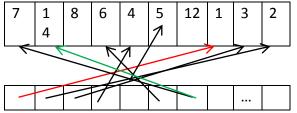
Debe realizar un programa que ordene ascendentemente el vector de direcciones teniendo como criterio los números del vector de enteros.



El vector de números enteros no puede ser modificado, tampoco puede crear otro vector.

Se debe imprimir recorriendo el vector de direcciones ordenado los números del vector de enteros.

Al ordenar el vector de números no se modifica pero el vector de apuntadores ha cambiado.



Se debe utilizar apuntadores para todo el programa, una función que realice el ordenamiento de acuerdo a la explicación.

Acciones a realizar:

- 1. Cree el vector de números enteros de 10 elementos (los números deben estar en un rango de 1 a 99) y se debe crear aleatoriamente.
- 2. Imprima el contenido del vector de números creado anteriormente.
- 3. Imprima las direcciones donde se encuentra cada elemento del vector de números
- 4. Cree un vector direcciones donde almacene en cada posición la dirección donde se encuentra cada elemento del vector números.
- 5. Imprima el contenido del vector de direcciones, el cuál debe coincidir con los valores impresos en el punto 3
- 6. Imprima el contenido del vector números a partir del vector de direcciones.
- 7. Ordene el vector de apuntadores teniendo como criterio de ordenación el vector números. Recuerde que no puede modificar el contenido del vector números.
- 8. Imprima el vector números a partir del vector de direcciones ordenado.