

## Guión Clase 10\_2

1. Escribir un algoritmo que permita llenar un vector[15] con números enteros, y luego encuentre y muestre el valor máximo y mínimo de los números ingresados.
2. Escribe un algoritmo que permita ingresar caracteres en un vector, y luego invierta el orden de los elementos del vector. Se deben mostrar los dos vectores.

Ej:

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| g | l | m | n | o | p |
|---|---|---|---|---|---|

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| p | o | n | m | l | g |
|---|---|---|---|---|---|

3. Crea un algoritmo que llene un vector[20] con números enteros positivos aleatorios entre 0 y 50. Luego le debe pedir al usuario un número para buscar en el vector. Si encuentra el número, se debe mostrar en pantalla: la posición en que se encuentra el número, y el vector resaltando el número en un color diferente. Si no se encuentra el número, se debe devolver y mostrar -1.
4. Escribir un algoritmo que permita:
  - Crear un vector con rango impar, exceptuando el 1,
  - Pedirle al usuario un número entero y almacenarlo en la mitad del vector.
  - Llenar la primera mitad del vector, con los números menores al número almacenado en la posición de la mitad.
  - Llenar la parte inicial del vector, con los números menores al número almacenado en la posición de la mitad.
  - Llenar la parte final del vector, con los números mayores al número almacenado en la posición de la mitad.
  - Mostrar el vector en pantalla.
5. Escribir un algoritmo que permita:
  - Crear dos vectores, el rango para cada uno de los vectores los debe ingresar el usuario.
  - Llenar el primer vector con números aleatorios entre 0 y su rango+1
  - Llenar el segundo vector con números aleatorios entre rango y rango\*2
  - Combinar los dos vectores en uno solo.
  - Mostrar en pantalla los tres vectores
- 6.