

Fund Programacion G28-29-30

[📄 Descripción](#) [📁 Ver entrega](#)

Ejercicio 16

Disponible desde: Monday, 31 de May de 2021, 00:00

Límite de entrega: Sunday, 6 de June de 2021, 23:55

Ficheros requeridos: punto16.py ([Descargar](#))

Tipo de trabajo: Individual

Reducción por evaluación automática: 3 **Evaluaciones sin reducción:** 2

Elabore un programa en Python que genere un entero entre 25 y 40; luego construya un objeto de la clase vector tal como la definida en el curso, con tamaño el número generado inicialmente. Luego llene el vector con números enteros entre 1 y 15 generados aleatoriamente.

A continuación, elabore programa que construya un nuevo vector en el cual en la primera posición esté el dato que más veces aparece, en la segunda posición el número de veces que está; en la tercera posición el siguiente dato que más veces aparece, en la cuarta el número de veces que está, y así sucesivamente.

Para obtener el resultado de su evaluación escriba su programa en el método solucion(). Dicho método debe retornar respectivamente el vector original y el vector modificado.

En otras palabras, la última instrucción del método solución sería:

```
return nombreDelVectorOriginal, nombreDelVectorModificado
```

Si el vector original se llamó vec_org16 y el vector modificado se llamó vec_mod16, sería:

```
return vec_org16, vec_mod16
```

Ficheros requeridos

punto16.py

```
1 from vector import vector
2 import random
3 import math
4
5 def solucion():
6     #INSERTA TU CÓDIGO AQUÍ
7     return vec_org16, vec_mod16
```

[Servicio Web](#)[VPL](#)[Descargar la app para dispositivos móviles](#)

Ingeni@
Soluciones TIC



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
Facultad de Ingeniería

Datos de contacto

✉ soportemisiontic@udea.edu.co

🌐 ingeniaudea.edu.co/portal

Síguenos en nuestras redes

