



UNLP. Facultad de Informática.  
**Seminario de Lenguajes opción Rust**  
**Cursada 2024**

## **Práctica 1**

### **Conceptos Básicos**

- 1- Escribir un programa que defina una variable de tipo flotante con algún valor, y luego permita al usuario ingresar un número decimal por teclado para multiplicar, dividir, sumar y restar su valor. Se deben imprimir los resultados.
- 2- Escribir un programa que defina una variable de tipo entero sin signo, y luego imprima su valor en hexadecimal.
- 3- Escribir un programa que defina una variable de tipo booleano, y luego permita al usuario ingresar un valor booleano por teclado para actualizar su valor haciendo las operaciones and y or. Se deben imprimir ambos resultados.
- 4- Escribir un programa que defina una tupla que contenga una cadena, un número entero con signo y un valor booleano, y luego imprima cada valor de la tupla
- 5- Escribir un programa que defina una variable de tipo cadena, y luego permita al usuario ingresar una cadena por teclado para concatenar su valor. El programa debe imprimir la cadena en mayúsculas.
- 6- Escribir un programa que defina una variable de tipo entero sin signo, y luego permita al usuario ingresar un número entero por teclado para sumarse con la variable definida. El programa debe imprimir el valor del número elevado al cuadrado.
- 7- Escribir un programa que defina una variable de tipo arreglo que contenga seis números enteros, y luego multiplique cada valor del arreglo por un valor constante definido, modificando el contenido del arreglo.
- 8- Escribir un programa que defina una constante de tipo cadena, y luego imprima el número de veces que un carácter específico ingresado por el usuario aparece en la cadena. Se debe imprimir el resultado.
- 9- Escribir un programa que defina un arreglo de 5 números enteros, y luego imprima la suma de los valores del arreglo.



UNLP. Facultad de Informática.  
**Seminario de Lenguajes opción Rust**  
**Cursada 2024**

10- Escribir un programa que defina dos arreglos de 5 números enteros cada uno, y luego cree un tercer arreglo que contenga la suma de los elementos de los dos arreglos originales.

11- Escribir un programa que defina un arreglo de 5 cadenas, y luego permita al usuario ingresar una cadena por teclado. El programa debe imprimir un mensaje si la cadena ingresada por el usuario se encuentra en el arreglo.

12- Escribir un programa que defina una tupla que contenga una cadena y un arreglo de enteros, y luego imprima la cadena y la suma de los valores en el arreglo.