



---

**Nombre de la Asignatura:** Desarrollo de Software II

**Capítulo:** V. Arreglos

**Título de la Guía:** Trabajo en grupo.

**Número de Guía:** Actividad #5.2.2 (Resolución de problema: tarea, práctica, laboratorio)

**Docente responsable:** Felícita de Krol

**Fecha:** Dada por la prof. en el aula de clases.

---

### Objetivos

- **Identificar el uso de arreglos de una dimensión para el almacenamiento y acceso rápido de los datos.**
- **Resolver problemas aplicando arreglos de una dimensión.**

Cargar un vector con 10 elementos, imprimir el vector. Calcular e imprimir la suma de sus elementos.