

LABORATORIO

Objetivo:

Familiarizar al alumno con el manejo de los arreglos unidimensionales.

Requisitos para el desarrollo de la actividad:

Java 8, Jdk, Netbeans

Procedimiento:

EJEMPLO 1: Programa que invierte el orden de un arreglo.

```
public class Main {  
    public static void main(String[] args) {  
  
        String[] nombres = {"Alex", "Alfonso", "Marco", "David", "Julio", "Patricia", "Daniel", "Victor"};  
        for (int i = 0; i < nombres.length; i++){  
            System.out.println(i+1 + ". " + nombres[nombres.length - 1 - i]);  
        }  
    }  
}
```

EJEMPLO 2: Programa que almacena 1 en los índices impares.

```
public class Main {  
    public static void main(String[] args) {  
  
        int[] arreglo = new int[25];
```

```
for (int i = 0; i < arreglo.length; i++){
    if(i % 2 == 0){
        arreglo[i] = i;
    }
    else{
        arreglo[i] = 1;
    }
    System.out.println("Indice " + i + ": " + arreglo[i]);
}
}
```

EJEMPLO 3: Programa que imprime cuantos elementos de un arreglo son impares.

```
public class Main {
    public static void main(String[] args) {

        int [] arreglo = {2, 20, 3, 13, 15, 3, 9, 10, 1, 5, 8};
        int contador = 0;
        for(int i = 0; i < arreglo.length; i++){

            if(arreglo[i] % 2 != 0){
                contador++;
            }
        }
        System.out.println(contador);

    }
}
```

EJEMPLO 4 : Modificación del programa anterior para ingresar los datos por teclado.

```
import java.util.*;

public class Main {

    public static void main(String[] args) {

        int[ ] arreglo = new int[10];

        int contador = 0;

        Scanner teclado = new Scanner(System.in);

        for( int i=0; i<arreglo.length; i++){

            System.out.println("Ingrese el numero: " + (i+1));

            arreglo[i] = teclado.nextInt();

        }

        for(int i = 0; i < arreglo.length; i++){

            if(arreglo[i] % 2 != 0){

                contador++;

            }

        }

        System.out.println("El numero de elementos impares es: " + contador);

    }

}
```

EJERCICIOS: ALEATORIOS ENTRE (100-10000)

- 1.- Se han ingresado 40 datos a un vector de manera aleatoria, se pide determinar cuántos números capicúas de 3 cifras se encuentran almacenados y en que casillero.
- 2.- Se han ingresado 100 datos a un vector de manera aleatoria, se pide determinar: cuáles son los números almacenado con Mayor y menor número de cifras.
- 3.- Considere una interfaz grafica para cada caso.