

1. Cargar en un arreglo números enteros y calcular el promedio. Recordar los valores ingresados mostrándolos en pantalla y finalmente mostrar el promedio.
2. Investigar la equivalencia de datos entre bits y byte. Simular la carga en memoria del byte mediante un arreglo, utilizando valores binarios. Recorrer y mostrar en pantalla la carga del arreglo.
3. Cargar en un arreglo de 10 posiciones números enteros. Los enteros válidos (sin controlar la carga) deben ser distintos de 0. Al finalizar la carga se buscará un posible error y se informará el orden en que se produjo.
4. Cargar en un arreglo un password de al menos 5 caracteres y máximo 8 caracteres. Deben validarse caracteres alfanuméricos y en caso de ingresarse un 0 (cero), rechazarlo. El control debe efectuarse sobre el arreglo cargado y corregirse, en caso de error.
5. Cargar en una matriz los números enteros consecutivos a partir de dos números enteros dados por el usuario. Mostrar la carga por pantalla, cuidando de reproducir gráficamente las dos dimensiones.
6. Simular un tablero de T A T E T I y mostrar por pantalla los casos en que un jugador gana en tal juego (al menos una jugada vertical, una horizontal y una diagonal). El tablero debe mostrarse completo en todos los casos, utilizando los caracteres X y O.