

Hoja de ejercicios 19_31:**• Arrays.**

19. Realiza un programa que lea desde teclado 10 números y posteriormente muestre solamente los que sean pares.
20. Realiza un programa que lea desde teclado 9 números. A continuación nos pedirá que busquemos un número entre los introducidos, y nos dirá si ha sido encontrado o no. En el caso en el que haya sido encontrado, nos indicará cuántas veces se ha introducido. El programa nos preguntará si queremos seguir buscando más números o no: “¿Desea seguir buscando?(s/n)”.
21. Realiza un programa que lea desde teclado 11 números enteros, para posteriormente mostrarlos en el orden inverso al que fueron introducidos.
22. Realiza un programa que lea desde teclado 10 números sin repetir. Si el usuario introduce algún número repetido se le debe notificar, y no ha de ser contabilizado.
23. Realiza un programa que lea desde teclado 12 números y posteriormente los muestre. Los números que estuvieran repetidos solo se deben mostrar una vez.
24. Realiza un programa que lea 25 números para posteriormente mostrarlos en orden ascendente.
25. Realiza un programa que cargue desde teclado una tabla bidimensional de 2x3 de números enteros. Posteriormente el programa pedirá un número a buscar, y en caso de encontrarlo indicará el número de fila y columna donde se ha encontrado por primera vez. El programa ofrecerá al usuario la opción de seguir buscando más números: “¿Desea seguir buscando?(s/n)”.
26. Realiza un programa que dibuje un cuadrado mágico de orden impar introducido por el usuario. Un cuadrado mágico es aquel en el que sin repetir ningún número, todas las filas, columnas, y las dos diagonales suman lo mismo.
27. Realiza un programa que cargue desde teclado una tabla de enteros de dimensión 3x3. El programa mostrará la columna en la que la suma de sus elementos sea menor.
28. Realiza un programa que cargue una tabla de 5 filas y 7 columnas con los siguientes números, para finalmente mostrarla:

35	26	25	16	15	6	5
34	27	24	17	14	7	4
33	28	23	18	13	8	3
32	29	22	19	12	9	2
31	30	21	20	11	10	1

29. Realiza un programa que muestre 10 números aleatorios enteros sin repetir de entre el 1 y el 100, ambos inclusive.
30. Realiza un programa que lea desde teclado 200 puntuaciones numéricas enteras que han de estar comprendidas entre el 0 y el 5, ambos inclusive. Al finalizar se mostrará por cada una de las puntuaciones, su frecuencia.
31. Realiza un programa que gestione una tabla ordenada ascendentemente y con un máximo de 18 elementos. No se permitirán repetidos:

Menú:

- 1.- Introducir número entero.
- 2.- Listar números.
- 3.- Eliminar número.
- 3.- Eliminar todos los números.
- 4.- Salir.