



Guías de Ejercicios N.º 4

“Introducción a la Programación”

Vectores

Docentes:

- **José Luis Medina**
- **Gabriel Guismin**

Ejercicios: Vectores

1. Se necesita cargar un vector con el sueldo de 10 empleados y luego mostrarlos por pantalla. Informar cuál es el mayor sueldo.
2. Se carga por teclado un vector con las edades de 20 personas. Imprimir por pantalla el promedio de edad y la edad de la persona más joven.
3. Un alumno tiene “n” notas (Se ingresa por teclado la cantidad de notas) que se deben cargar en un vector (Se debe definir el vector en base a la cantidad de notas que se van a ingresar, por ejemplo: Si son 5 notas, el vector debe ser de tamaño 5). Luego de cargar las notas se debe mostrar la nota más alta y el promedio de notas.
4. Cargar un vector con “n” notas e indicar la cantidad de aprobados (Notas mayores o iguales a 6), la cantidad de desaprobados (Notas menores a 6).
5. Se tienen 2 vectores, uno llamado vendedores [15] y otro llamado ventas [15], cada posición de cada arreglo corresponde a la venta en dólares realizada por cada vendedor. Se debe informar cuál fue el vendedor que realizó la mayor venta y cuál la menor; además se debe convertir en el informe de dólares a pesos (Valor del cambio: \$140). Informar el valor en dólares y en pesos.
6. Se tienen 2 vectores con “n” productos, uno con las cantidades[n] y el otro con los costos[n]. Determinar el precio total e informar todos aquellos que superen los \$1000.
7. Una empresa de camiones necesita un algoritmo para controlar el egreso de sus 30 camiones desde la planta y la carga que transportan. Para ello, se necesita que por cada camión se cargue por teclado su patente, el nombre y apellido del chofer, el tipo de carga que lleva (madera, yerba o té) y a qué hora egresó. Además, la empresa necesita saber cuántos camiones cargaron té. Al final, debe mostrar todos estos datos por pantalla al usuario.