



1. Ejercicios prácticos para vectores

- A. Cree y rellene un vector con los primeros 50 números enteros y luego muéstrellos en pantalla en orden ascendente.
- B. Cree y rellene un vector con los primeros 50 números enteros y luego muéstrellos en pantalla en orden descendente.
- C. Cree y rellene un vector con los números pares comprendidos entre 1 y 100 y luego muéstrellos en pantalla en orden ascendente.
- D. Cree un programa que pida 10 números por teclado, y guárdelos en un vector. Luego muestre el resultado de la suma de todos ellos.
- E. Cree un programa que pida 10 números por teclado, y guárdelos en un vector. Luego guárdelos en otro vector multiplicando por 2.
- F. Cree un programa que pida 10 números por teclado, y guárdelos en un vector. Luego calcule el promedio de ellos.
- G. Cree un programa que pida 5 números por teclado, y guárdelos en un vector. Luego indique cual es el valor más alto y en qué posición del vector se encuentra.
- H. Cree un programa que pida 5 números por teclado, y guárdelos en un vector. Luego ordénelos en forma descendente, y al terminar imprima el vector ordenado.
- I. Cree un vector o cadena de caracteres denominado "vcincochar". Establece para cada uno de los índices del vector que el contenido sean los caracteres l, u, n, e, s. A continuación haz que se muestre por pantalla el texto: "La palabra del vector es lunes", donde lunes estará definido letra a letra utilizando los elementos del vector.
- J. Cree un vector de caracteres de dimensión 10. Y a continuación ingrese por teclado los valores carácter a carácter utilizando un ciclo for y la función scanf.