
Introducción C++ - (Ejercicios – Prácticos – Arreglos Unidimensionales - Vectores)

Realizar los siguientes programas en el editor y compilador DEV C++.

01_Programa - //Arreglos unidimensionales – Suma de los elementos del vector: Realizar un programa que defina un vector de números enteros {1,2,3,4,5} y calcule la suma de sus elementos.

02_Programa - //Arreglos unidimensionales – Multiplicación de los elementos del vector: Realizar un programa que defina un vector de números enteros {1,2,3,4,5} y calcule la multiplicación acumulada de sus elementos.

03_Programa - //Arreglos unidimensionales – Elementos del vector con su respectivo índice: Realizar un programa que lea de la entrada estándar de un vector de números enteros y muestre en la salida estándar los elementos del vector asociados a su respectivo índice.

04_Programa - //Arreglos unidimensionales – Imprimir un arreglo en orden inverso: Realizar un programa que defina un vector de números enteros {1,2,3,4,5} y muestre en la salida estándar el vector en orden inverso del último al primer elemento.

05_Programa - //Arreglos unidimensionales - Realizar un programa que lea de la entrada estándar de un vector de números enteros y determine y muestre en la salida estándar el mayor elemento del vector.

06_Programa - //Arreglos unidimensionales - Realizar un programa que lea de la entrada estándar de un vector de números enteros y determine y muestre en la salida estándar el menor elemento del vector.

07_Programa - //Arreglos unidimensionales - Realizar un programa que lea de la entrada estándar de un vector de números enteros y defina si alguno de los números es igual a la suma del resto de elementos del vector.

08_Programa - //Arreglos unidimensionales - Realizar un programa que defina dos vectores de caracteres {'a','b','c','d','e'} y {'f','g','h','i','j'} respectivamente, después almacene el contenido de ambos vectores en un nuevo vector, situando en primer lugar el contenido del primer vector, seguido por el contenido del segundo vector y muestre en la salida estándar el contenido del nuevo vector.

09_Programa - //Arreglos unidimensionales - Realizar un programa que defina un vector de caracteres {'o','t','c','e','r','r','o','c'} y después almacene el contenido del vector en un nuevo vector en orden inverso, mostrar en la salida estándar el contenido del nuevo vector.

10_Programa - // Arreglos unidimensionales – Realizar un programa que defina un vector con los nombres de tres estudiantes {"Hugo", "Paco", "Luis"} y que lea las cuatro notas entre 0 y 5 de cada uno de ellos, crear un nuevo vector que almacene el promedio obtenido por cada estudiante, mostrar en la salida estándar el nombre y promedio de cada estudiante.