



Guías de Ejercicios N.º 4

“Introducción a la Programación”

Vectores

Docentes:

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

Ejercicios: Vectores

1. 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.
2. 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).
3. Se necesita cargar un vector con el sueldo de 10 empleados y luego mostrarlos por pantalla. Informar cuál es el mayor sueldo.
4. 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.
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.