

PRÁCTICA ARRAYS UNIDIMENSIONALES

(VECTORES)

a) Escribir un programa que pida al usuario que introduzca, carácter a carácter, una frase acabada en un punto en un array llamado 'frase' de 100 posiciones y a continuación imprimirá por pantalla dicha frase pero sin las vocales que contuviese, pero sólo hasta que se acabe el contenido del array (si quedan espacios en blanco al final de la frase no se imprimirán).

b) Escribir un programa que solicite al usuario la introducción por teclado de una palabra de no más de 10 caracteres. Una vez leída carácter a carácter y almacenada convenientemente en un vector llamado "palabra", el programa deberá, partiendo de este vector, almacenar la palabra en otro vector llamado "palabra1" pero alrevés y finalmente mostrar el contenido de este vector "palabra1" por pantalla para visualizarla alrevés.

c) Escribir un programa que cree un vector llamado "notas" para almacenar las calificaciones correspondientes a 5 asignaturas. Una vez almacenadas en el vector, el programa calculará la nota media de las 5, la más alta y la más baja para mostrar por pantalla estos 3 valores.

d) Escribir un programa que pida un número entero al usuario, almacene en un vector su tabla de multiplicar del 1 al 10 y visualice por pantalla los resultados de forma ordenada por líneas de la forma siguiente: 4 x 1 = 4, etc.