

Ejercicios de ARRAYS y sus MÉTODOS

1. Escribir un programa que almacene las asignaturas de un curso (por ejemplo Matemáticas, Física, Química, Historia y Lengua) en un array y la muestre por pantalla.
2. Escribir un programa que almacene las asignaturas de un curso (por ejemplo Matemáticas, Física, Química, Historia y Lengua) en un array y la muestre por pantalla el mensaje Yo estudio <asignatura>, donde <asignatura> es cada una de las asignaturas del array.
3. Escribir un programa que almacene las asignaturas de un curso (por ejemplo Matemáticas, Física, Química, Historia y Lengua) en un array, pregunte al usuario la nota que ha sacado en cada asignatura, y después las muestre por pantalla con el mensaje En <asignatura> has sacado <nota> donde <asignatura> es cada una de las asignaturas del array y <nota> cada una de las correspondientes notas introducidas por el usuario.
4. Escribir un programa que pregunte al usuario los números ganadores de la lotería primitiva, los almacene en un array y los muestre por pantalla ordenados de menor a mayor.
5. Escribir un programa que almacene en un array los números del 1 al 10 y los muestre por pantalla en orden inverso separados por comas.
6. Escribir un programa que almacene las asignaturas de un curso (por ejemplo Matemáticas, Física, Química, Historia y Lengua) en un array, pregunte al usuario la nota que ha sacado en cada asignatura y elimine del array las asignaturas aprobadas. Al final el programa debe mostrar por pantalla las asignaturas que el usuario tiene que repetir.
7. Escribir un programa que almacene el abecedario en un array, elimine las letras que ocupen posiciones múltiplos de 3, y muestre por pantalla la lista resultante.
8. Escribir un programa que pida al usuario una lista de letras y muestre por pantalla el número de veces que ingresó cada vocal.
9. Escribir un programa que almacene en un array los siguientes precios, 50, 75, 46, 22, 80, 65, 8, y muestre por pantalla el menor y el mayor de los precios.