

**PROGRAMACION I**  
**TALLER DE VECTORES**

1. Dado un vector con solo números, realizar la suma de sus elementos impares.
2. Dado un vector, hacer un programa que invierta sus datos y devuelva el vector invertido.
3. Hacer un programa que reciba un vector de enteros y devuelva el número menor y la posición en el vector donde se encuentre. Los números pueden ser positivos o negativos.
4. Dados dos vectores con elementos ya incluidos, devolver un tercer vector con la concatenación de los dos vectores dados.
5. Hacer un programa que reciba un vector de enteros e indique si está ordenado ascendentemente.
6. Hacer un programa que reciba un vector de enteros y lo ordene ascendentemente.
7. Llenar un vector con el número pares desde 1 hasta n. #(2 4 6 8.....).
8. De "N" números ingresados indicar cuantos son mayores a cero y cuantos son menores a cero.
9. Hacer el algoritmo que nos permita introducir un número por teclado y si es par lo ingrese al vector par si impar lo ingrese al vector impar.
10. Hacer el algoritmo ingrese en un vector los números primos entre el 1 y el 100.
11. Hacer el algoritmo que ingrese en un vector los números del 1 al 100 y los eleve al cuadrado en otro vector.
12. Hacer el algoritmo que imprima los números del 100 al 0 en orden decreciente.
13. Diseñar un algoritmo que imprima y sume la serie de números 3,6,9,12,...,99 en un vector.
14. Diseñar un programa que muestre los múltiplos de 2 y de 3 comprendidos entre 0 y 100 y los coloque en dos vectores.
15. Colocar la serie de fibonacci en un vector.
16. Sumar todos los números primos de un vector entre 1 y 100.
17. Sumar de un vector todos los números negativos pares.
18. Operaciones entre conjuntos la intersección y la diferencia con vectores.
19. De un vector en elegir los números impares y colocarlos en otro vector y ordenarlos de menor a mayor
20. Escriba un algoritmo que lea un arreglo de números enteros, y un número X, y escriba en la pantalla todos los índices de las posiciones del arreglo donde está X. Por ejemplo, si el arreglo es el que aparece enseguida y X es 2:
  - a. 1-2-3-100-23-2-2-1
  - b. El programa debe escribir: 1 5 6 (INDICES) .

**Notas Todos los problemas con recursividad y funciones**