

Ejercicios básicos array Unidimensionales

1. Crea un array o arreglo unidimensional con un tamaño de 5, asigne valores numéricos manualmente y muéstralos por pantalla
2. Modifica el ejercicio anterior para que insertes los valores numéricos leyéndolos desde el teclado y los muestre por pantalla.
3. Programa que lee por teclado la nota de los alumnos de una clase y calcula la nota media del grupo. También muestra los alumnos con notas superiores a la media. El número de alumnos se lee por teclado.
4. Programa que crea un array de 20 elementos llamado Pares y guarde los 20 primeros números pares. Mostrar por pantalla el contenido del array creado.
5. Programa Java que guarda en un array 10 números enteros que se leen por teclado. A continuación se recorre el array y calcula cuántos números son positivos, cuántos negativos y cuántos ceros, mostrando el array y los resultados en pantalla
6. **4)** Crea un array unidimensional, él tamaño lo leeremos por teclado y rellene el array o arreglo con los múltiplos de un número pedido por teclado. Por ejemplo, si defino un array de tamaño 5 y elijo un 3 en la función, el array contendrá 3, 6, 9, 12, 15. Muéstralos por pantalla
7. Crea dos arrays unidimensionales que tengan el mismo tamaño (lo pedirá por teclado), en uno de ellos almacenaras nombres de personas como cadenas, en el otro array o arreglo ira almacenando la longitud de los nombres, Muestra por pantalla el nombre y la longitud que tiene.
8. Array de 10 elementos el cual calcula la media de los números negativos y positivos del mismo, números ingresados por teclado.
9. Hacer un programa para ingresar n valores reales en un arreglo y los muestre en la pantalla, además informará del mayor, el menor y el promedio.
10. Programa para ingresar n valores reales en un array y luego invierta el arreglo.
11. Programa para ingresar n elementos en un arreglo y luego mostrarlo en la pantalla. Además ingresar un numero y verificar si este se encuentra en el arreglo, si se encuentra escribir la posición donde se encontró y si no se encontró escribir el mensaje "número no se encuentra".
12. Cargar un vector de n enteros desde teclado y mostrar sus valores por pantalla separados por comas.