

Introducción a la Programación de Videojuegos

Práctica 6

1- Crear una función que reciba como parámetro un arreglo de cadenas de caracteres y un entero que indique el tamaño del arreglo. Dicha función debe imprimir a todos los elementos del arreglo en posiciones par, y luego en las posiciones impares.

Crear un programa en donde se haga la declaración e inicialización de un arreglo de 5 cadenas de caracteres. Hacer que el usuario indique sus valores por teclado. Utilizar la función para mostrar todas las cadenas en posiciones pares, y luego aquellas en la impares.

Ejemplo:

Ingrese 5 textos...

Texto 0: Practicar

Texto 1: programación

Texto 2: es

Texto 3: muy

Texto 4: divertido

Los textos pares son:

Practicar, es y divertido

Los textos impares son:

programación y muy

2- Crear un programa que pida el ingreso de los sueldos de 10 empleados.
Luego, informar lo siguiente:

- El promedio de los sueldos.
- Cuántos cobran menos del promedio.
- Cuántos cobran más del promedio.
- El total que se invierte en sueldos.

Ejemplo:

Ingrese 10 sueldos...

Sueldo 0: 50.000

Sueldo 1: 10.000

Sueldo 2: 75.000

Sueldo 3: 30.000

Sueldo 4: 110.000

Sueldo 5: 1.700

Sueldo 6: 5.000

Sueldo 7: 12.000

Sueldo 8: 8.000

Sueldo 9: 50.000

El promedio de sueldos es: 35.170

Sueldos mayores al promedio: 4

Sueldos menores al promedio: 6

Total de los sueldos: 351.700