

Introducción a la Programación de Videojuegos

Práctica 5

1- Crear una función que reciba como parámetro un arreglo de caracteres y un entero que indique el tamaño del arreglo. Dicha función debe imprimir a los caracteres en el orden inverso en el cual se encuentran en el arreglo (empezando por el último hasta llegar al primero).

Crear un programa en donde se haga la declaración e inicialización de un arreglo de caracteres. Hacer que los mismos formen una frase al leerse de atrás hacia adelante. Por ejemplo: "...odnamargorp" (programando...). Utilizar la función para mostrar la frase escondida.

Ejemplo:

El arreglo de caracteres invertido: "programando..."

2- Crear una función que reciba como parámetro un arreglo de números enteros, un entero que indique el tamaño del arreglo y un entero a buscar. Dicha función debe retornar la cantidad de veces que se encuentra repetido el número a buscar en el arreglo.

Crear un programa en donde se haga la declaración e inicialización de tres arreglos de números enteros (de forma arbitraria). Luego de solicitar el ingreso de un número entero: utilizar la función con cada arreglo, pasando los parámetros correspondientes. Mostrar cuántas veces se encontró el número en cada arreglo.

Ejemplo:

Ingrese el número a buscar: **7**

El número **7** se encontró **3** veces en el primer arreglo.

El número **7** se encontró **5** veces en el segundo arreglo.

El número **7** se encontró **0** veces en el tercer arreglo.

3- Crear un arreglo bidimensional de números enteros, y recorrerlo para inicializarlo con valores aleatorios. Recorrer dicho arreglo nuevamente con la finalidad de encontrar al menor y al mayor número de la matriz.

Ejemplo:

1	4	7
9	5	2

El menor de los números de la matriz es el **1**.

El mayor de los números de la matriz es el **9**.

4- Crear un arreglo bidimensional de números enteros (de igual cantidad de filas y columnas), y recorrerlo para inicializarlo con valores aleatorios. Recorrer dicho arreglo nuevamente con la finalidad de hacer la suma de los números que conforman la diagonal que va desde la posición [0, 0] a la [n, n].

Ejemplo:

7	5	7
4	2	6
6	1	5

La suma de la diagonal de la matriz da como resultado: 14