
Tema 7. Estructuras de almacenamiento

Vectores

1. Crea un programa *Personas* que almacene en un array los nombres de 20 personas introducidos por teclado. Diseña los siguientes métodos:
 - a. *imprimePersonas*: visualiza por pantalla los elementos del array, una en cada fila.
 - b. *pares*: visualiza por pantalla los elementos del array que ocupan las posiciones pares. Cada elemento debe ir en una fila.
2. Crea un programa *Datos* que almacene en un array 10 números enteros. Imprime por pantalla los elementos que ocupan las posiciones pares y su suma utilizando un método llamado *sumaPares*.
3. Crea un programa *Datos2* que visualice los elementos pares que ocupan las posiciones impares del array creado en el ejercicio anterior, su cuenta y su suma. Además de imprimir las posiciones que ocupan dichos elementos.
4. Crea un programa *Frases* que almacene en un array unidimensional 5 frases que se introducen por teclado. Diseña los siguientes métodos:
 - a. *imprimeFrases*: imprime por pantalla el contenido del array.
 - b. *mayorFrase*: imprime por pantalla la frase de mayor longitud y la posición que ocupa en el array.
 - c. *menorFrase*: imprime la frase más pequeña y la posición que ocupa.
5. Escribe un programa *ListaAleatoria* que cree e imprima por pantalla un array de 10 elementos con números aleatorios comprendidos entre 1 y 10, de tal forma que no se repita ninguno.
6. Crea un programa *Capicua* que compruebe si un número es capicúa utilizando un array.