

Arreglos

Insertar, eliminar y buscar

—

Ejercicio 1

Peter Pan quiere hacerles un regalo a los niños perdidos, unas bufandas tejidas a mano (sí, se aburría y empezó un nuevo hobby). Para eso quiere armar un programa para poder obtener las medidas del cuello de cada uno.

- Crear una función que pregunte la cantidad de niños perdidos para hacerles el regalo, no pueden ser más de 10 niños.
- Crear un procedimiento que reciba un vector y llene el mismo con las medidas de los cuellos de cada niño perdido, las cuales se van a pedir por pantalla.
- Uno de los niños cuya medición fue guardada en la posición 4 del vector ya tiene bufanda y no va a querer una hecha por Peter Pan. Crear un procedimiento que elimine esta medición del vector.

Ejercicio 2

Garfio se compró un terrenito en una isla en el cual quiere enterrar su tesoro pirata. Para distraer a todo aquel que ose de intentar robar su tesoro enterró en distintas partes tesoros falsos.

El terreno puede representarse como una matriz de caracteres donde:

- 'C' representa el césped.
- 'F' representa un tesoro falso.
- 'P' representa un pozo.
- 'T' representa el tesoro.

Dada una matriz de caracteres que represente el terreno:

- Crear una función que reciba la matriz, una referencia a una fila y una referencia a una columna, recorra la matriz y devuelva a través de las referencias la posición del primer pozo que encuentre.
- Crear una función que reciba la matriz, una fila y una columna, y guarde el tesoro en esa posición del terreno si es que es la posición de un pozo.
- Crear una función que reciba la matriz y devuelva cuantos tesoros falsos hay en el terreno.
- Crear un programa que dada la matriz busque un pozo y guarde el tesoro en él si y sólo si la cantidad de tesoros falsos es mayor a 5.