

Sesión 16: Vectores I

Introducción a la Programación
Grado en Ingeniería Informática, EPI Gijón

{jdiez,oluaces,juanjo}@uniovi.es

Departamento de Informática - Universidad de Oviedo en Gijón





Tarea 1

Crea un proyecto que se llame PBásicoVectores que contenga la clase TestBásicoVectores. Inicializa un vector con la siguiente lista de valores: 5, 4, 3, 9, 0, 7. Ahora haz que aparezca en la consola el contenido del vector de la siguiente forma: {5, 4, 3, 9, 0, 7}

Tarea 2

Añade al main anterior el cálculo de la media de los valores contenidos en el mismo y muestra el resultado en la consola.



Leer los valores de un vector

Tarea 3

Haz ahora un método estático (`LeeVector`) al que se le pase un objeto `Scanner` y pida al usuario el tamaño del vector y los valores reales que se quieren introducir en mismo. Llama esta función desde el método `main` y comprueba que funciona.



Recorrido de un vector

Tarea 4

Recorre el vector que has leído mediante el método `LeeVector` y cuenta el número de componentes que son menores que la componente siguiente.



Tarea 5

Haz un programa que lea un vector de enteros de teclado y cuente el número de componentes que son, simultáneamente, múltiplos 7 y menores que la componente siguiente.