

# Sesión 18: Vectores III

Introducción a la Programación  
Grado en Ingeniería Informática, EPI Gijón

{jdiez,oluaces,juanjo}@uniovi.es

Departamento de Informática - Universidad de Oviedo en Gijón





# Componentes mayores que un umbral

## Tarea 1

Crea un proyecto que se llame `PComponentesMayores` que contenga la clase `TestComponentesMayores`. Lee un vector de valores reales mediante el método `LeeVector` y un valor real. El programa debe contar el número de componentes del vector cuyo valor es mayor que el valor real leído.

Vector leído: 2.7 -4.9 6.5 10.1

Valor: 5.7

Componentes mayores: 2



## Mínimo de un vector

### Tarea 2

Crea un proyecto que se llame `PMinimoVector` que contenga la clase `TestMinimoVector`. Lee un vector no vacío de valores enteros mediante el método `LeeVector` y calcula el valor mínimo del vector.

Vector leído: 8 -5 -7 4 1

Mínimo: -7



# Invertir un vector

## Tarea 3

Crea un proyecto que se llame `PInvierteVectores` que contenga la clase `TestInvierteVectores`. Lee un vector mediante el método `LeeVector` y crea otro vector que sea la versión invertida del primero.

Vector leído: 2, -4, 6, 10

Invertido: 10, 6, -4, 2

## Tarea 4

Modifica el proyecto anterior para que, en lugar de crear un nuevo vector, se modifique el original, quedando invertido.