

EJERCICIOS DE ARREGLOS

1. Solicitar al usuario ingresar un número N, crear un arreglo de tamaño N, llenarlo con datos aleatorios y calcular la suma de todos los elementos del arreglo de enteros.
2. Solicitar al usuario ingresar un número N, crear un arreglo de tamaño N, llenarlo con datos aleatorios y calcular el producto de todos los elementos del arreglo de enteros.
3. Solicitar al usuario ingresar un número N, crear un arreglo de tamaño N, llenarlo con datos aleatorios y encontrar el valor máximo del arreglo de enteros.
4. Solicitar al usuario ingresar un número N, crear un arreglo de tamaño N, llenarlo con datos aleatorios y encontrar el valor mínimo del arreglo de enteros.
5. Solicitar al usuario ingresar un número N, crear un arreglo de tamaño N, llenarlo con datos aleatorios flotantes y calcular el promedio de todos los elementos.
6. Solicitar al usuario ingresar un número N y un número M, crear un arreglo de tamaño N, llenarlo con datos aleatorios y contar cuántas veces aparece el número M en el arreglo.
7. Solicitar al usuario ingresar un número N, crear un arreglo de tamaño N, llenarlo con datos aleatorios y crear un nuevo arreglo que contenga los elementos en orden inverso al arreglo original.
8. Solicitar al usuario ingresar un número N, crear un arreglo de tamaño N, llenarlo con datos aleatorios y separar los números pares e impares en dos arreglos diferentes.
9. Solicitar al usuario ingresar un número N y un número M, crear un arreglo de tamaño N, llenarlo con datos aleatorios y buscar dentro del arreglo el número M. La aplicación debe devolver la posición donde se encuentra el número M o devolver -1 en caso de no encontrarlo.
10. Solicitar al usuario ingresar un número N, crear un arreglo de tamaño N, llenarlo con datos aleatorios y crear un arreglo nuevo con los datos del arreglo original sin repetir.
11. Solicitar al usuario ingresar un número N y un número M, crear dos arreglos de tamaño N y M respectivamente, llenarlos con datos aleatorios y crear un arreglo que debe contener la información de los dos arreglos originales. La información debe estar ordenada de forma ascendente.
12. Solicitar al usuario ingresar un número N, crear un arreglo de tamaño N, llenarlo con datos aleatorios y contar cuántos números primos se encuentran dentro del arreglo.
13. Solicitar al usuario ingresar un número N, crear dos arreglos de N, llenar los dos arreglos con datos aleatorios y crear un tercer arreglo de tamaño N, el cual contendrá la suma de los dos arreglos.
14. Solicitar al usuario ingresar un número N y un número M, crear un arreglo de tamaño N de números flotantes, llenarlo con datos aleatorios y encontrar el valor más cercano al número M que contiene el arreglo.
15. Solicitar al usuario ingresar un número N, crear un arreglo de tamaño N de enteros, llenarlo con datos pedidos al usuario y al final indicar al usuario si el arreglo es o no es PALÍNDROMO.