

Ejercicios Arrays

[Descargar estos ejercicios](#)

Índice

1. [Ejercicio 1](#)
2. [Ejercicio 2](#)
3. [Ejercicio 3](#)
4. [Ejercicio 4](#)
5. [Ejercicio 5](#)
6. ☒ [Ejercicio 6](#)
7. [Ejercicio 7](#)
8. ☒ [Ejercicio 8](#)
9. ☒ [Ejercicio 9](#)
10. ☒ [Ejercicio 10](#)
11. [Ejercicio 11](#)
12. [Ejercicio 12](#)

Ejercicio 1

Realiza un programa que asigne datos **aleatoriamente** a un array de n elementos, y a continuación muestre el contenido de dicho array utilizando la instrucción **foreach**.

Nota: Para generar un número aleatorio, puedes usar la función:

```
Random random=new Random();  
int numero=random.Next(minValue,  maxValue+1);
```

Ejercicio 2

Rellena un array de **10 números** de tipo **double**, de forma aleatoria, y visualiza los que estén en una **posición** que sea múltiplo de cuatro.

Para generar un número real entre **0 y 100** puedes hacer:

```
Random semilla = new Random();  
double numeroReal = semilla.NextDouble() * 100d;
```

Ejercicio 3

Programa que sume los **valores** de un array de 10 elementos reales.

Ejercicio 4

Rellena un array de **10 caracteres** de forma aleatoria y luego sobre el mismo array modifíca, de forma que los elementos que estén en mayúsculas pasen a ser minúscula y los minúscula a mayúscula. Visualiza el array con la instrucción **foreach**.

Nota: Para generar caracteres aleatorios podéis generar números entre el rango de la tabla ASCII 65-122 y descartar los que no sean letras, y posteriormente castearlos a char. Para saber si un carácter está en mayúscula o minúsculas puedes usar:

```
bool char.IsLower(char c);  
bool char.IsUpper(char c);
```

Ejercicio 5

Carga un array numérico de diez elementos, primero visualízalo con la instrucción **foreach** y luego visualiza los elementos cuyo **contenido** sea par, indicando su posición.

✓ Ejercicio 6

Crea un array de 10 elementos, visualiza **el elemento mayor de la serie y la posición que ocupa**. Si hay varios iguales, sólo el primero.

Ejercicio 7

Crea un array aleatorio de enteros con 10 elementos y llámalo **V**.

- Con los elementos **pares** crea un array **P**, ordénalo en sentido **creciente** y visualízalo.
- Con los elementos **impares** crea un array **I** y tras ordenarlo en sentido **decreciente**, visualízalo.

Nota 1: Crea los métodos necesarios para evitar repetir código.

Nota 2: Las siguientes funciones de utilidad te pueden ser útiles para ordenar...

```
void Array.Sort(arrayAOrdenar);  
void Array.Reverse(arrayAinvertir);
```

✓ Ejercicio 8

Implementa un programa en C#, que dado un número entero sin signo introducido por teclado, me diga si es **capicúa**. Un ejemplo de ejecución sería...

```
Número: 1234321  
Es capicúa.
```

Nota: Puedes usar el siguiente código para leer un número en forma de array de caracteres.

```
char[] numero = Console.ReadLine().ToCharArray();
```

✓ Ejercicio 9

Crea un menú con tres opciones:

1. Registrarse en el sistema.
2. Entrar al sistema.
3. Salir del programa.

1. Si seleccionamos la primera opción aparecerá una ventana que te pida una contraseña, que tendrás que repetir para darla cómo válida.

Mientras que estás escribiendo la contraseña solamente se verán los caracteres *****

Tras validar, la contraseña se guardará en un array.

Entrada:

Contraseña: ****

Comprobar Contraseña: *****

2. En la opción de Entrar al sistema, introducirás una cadena por teclado, se comprobará si la cadena introducida es igual a la contraseña guardada en el array.

Se avisará con un texto si la entrada ha sido correcta.

Salida:

Introduce Contraseña: **

La contraseña es correcta/incorrecta

✎ **Nota:** solo tendrás un método **RecogeContraseña** al que se llamará las veces necesarias en ambas opciones. Para recoger contraseña utilizaremos **Console.ReadKey(true)**, que permite leer un carácter de teclado, con la opción true no se mostrará por pantalla. Al mismo tiempo puedes mostrar un asterisco, y tenemos el efecto deseado.

✓ Ejercicio 10

Introduce por teclado una secuencia de **calificaciones** de los alumnos de un instituto (números enteros entre cero y diez).

- La secuencia termina con la introducción de un número **menor que cero o mayor que diez**.
- Se supone que como máximo podemos tener **25 alumnos**.
- Se trata de obtener **la frecuencia** de las notas (*número de veces que cada nota aparece*).

💡 **Pista:** Puedes usar un array para guardar las frecuencias, relacionando la posición del array con la nota del alumno. Incrementando el contenido de la posición `i`, cada vez que salga una nota `n`.

Ejercicio 11

Introduce un array de 10 elementos y **desplaza** todos sus componentes una posición hacia la derecha, colocando el último en la primera posición. Visualiza el array antes y después del desplazamiento.

Ejercicio 12

Dado el array de enteros `int[] pol1 = new int[]{5, -7, -3, 0, 9}`, que representa al polinomio $9x^4 - 3x^2 - 7x + 5$ donde el índice representa al exponente del monomio y el valor su coeficiente y el array `int[] pol2 = new int[]{-1, 0, 4}` que representa al polinomio $4x^2 - 1$.

✎ **Nota:** Fíjate que cuando el coeficiente es 0 el monomio correspondiente no se representa $9x^4 - 3x^2 - 7x + 5 \Rightarrow 9x^4 + 0x^3 - 3x^2 - 7x^1 + 5x^0$

Implementa un algoritmo que sume los polinomios, meta el resultado en otro array y muestre el resultado de la suma.