

TEMA7. ARRAYS EJERCICIOS

PROGRAMACIÓN
CFGs DAW

Carlos Cacho
Raquel Torres
carlos.cacho@ceedcv.es
raquel.torres@ceedcv.es

UD07. ARRAYS

EJERCICIOS

1. Escribir un programa que sirva para generar códigos de usuario por el procedimiento siguiente: Tiene que leer el nombre y los dos apellidos de una persona y devolver un código de usuario formado por las tres primeras letras del primer apellido, las tres primeras letras del segundo apellido y las tres primeras letras del nombre. Por ejemplo, si la cadena de entrada es: "JORDI GUINOVART SANTS" debe devolver "GUISANJOR".

2. Crear un programa que tome una frase e imprima cada una de las palabras en una línea:

Introduzca una frase: La programación en Java es divertida

Resultado:

La
programación
en
Java
es
divertida

3. Escribir un programa que calcule el número de vocales que contiene una frase introducida por teclado y nos diga cuantas vocales de cada clase hay cuantas 'a', cuantas 'e',...).
4. Realiza un programa que calcule la frecuencia de aparición de los distintos caracteres que aparecen en una frase introducida por teclado. Es decir, se deben contar el número de 'a', 'b', 'c', etc..., sin distinguir mayúsculas y minúsculas.
5. Realiza un programa que lea una frase por teclado e indique si la frase es un palíndromo o no lo es.

Ejemplo de palíndromos:

Amigo, no gima. (Julio Cortazar)

Dáble arroz a la zorra el abad.

Amo la pacífica paloma.

A man, a plan, a canal: Panamá. (Lema electoral de Roosevelt)

6. Escribir un programa que elimine todos los espacios en blanco de una frase introducida por teclado.
7. Realiza un programa que lea un vector de 10 elementos (enteros), aparezca un menú con las siguientes opciones:
 1. Entrada del vector.
 2. Visualización del vector.
 3. Modificación de un elemento del vector.
 4. Valor mínimo del vector.
 5. Valor máximo del vector.
 6. Suma de todos los elementos del vector.
 7. Media de los elementos del vector.
 8. Un elemento entero tecleado por pantalla está en el vector.

El vector está inicializado a 0.

8. Realizar un programa que pida una matriz de tipo real cuyas dimensiones son MxN leídas desde teclado. Añadir al programa un subprograma que permita sumar el número de elementos positivos y negativos de una matriz.

Aclaración: La matriz tiene dimensión 10*10, por teclado pedimos M y N que deben de ser inferiores al tamaño real de la matriz.

Licencia



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.