# 

**Nombre y Apellido:……BIANCA BAEZ……………………………………………………………………..………………………………… CIN°: 5415350**

**Asignatura:** introducción a la programación. **Carrera:** Ingeniería Informática

**Semestre: 1ro Turno:** Noche **Periodo:** 2023-1

**Profesor: Ing. Guillermo Avila Fecha:**  13/06/2023

**Puntos Totales: 15 Puntos Correctos: Porcentaje:**

**1ºP.:** **2ºP.:**  **3ºP.:** **E.F.:****E.E.:** 

TEMA 1: DISEÑAR ALGORITMOS EN LENGUAJE C++. 15 pts.

1. Sumar tres vectores y mostrar el promedio en un cuarto vector. 2pts.

#include<iostream>

using namespace std;

int main (){

int f;

int n1[5];

int n2[5];

int n3[5];

int pro[5];

for(f=0;f<=4;f++){

cout<<"ingrese nota1: ";

cin >>n1[f];

cout<<"ingrese nota2: ";

cin>>n2[f];

cout<<"ingrese nota3: ";

cin>>n3[f];

}

for (f=0;f<=4;f++){

cout<<n1[f]<<"+"<<n2[f]<<"+"<<n3[f]<<"/3="<<(n1[f]+n2[f]+n3[f])/3<<endl;

}

return 0;

}

1. Ingresar 10 valores numéricos a un array y mostrar cuantos son pares y cuantos son impares. 2pts.

#include<iostream>

using namespace std;

int main (){

int cont,pares,impares,array[10];

for (cont=0;cont<=9;cont++){

cout<<"ingrese el numero"<<cont+1<<":"<<endl;

cin>>array[cont];

}

pares=0;

impares=0;

for(cont=0;cont<=9;cont++){

if(array[cont]%2==0){

pares=pares+1;

}else{

impares=impares+1;

}

}

cout<<"ingrese los numeros pares son: "<<pares<<endl;

cout<<"los numeros impares son: "<<impares<<endl;;

return 0;

}

1. Hacer un programa que permita ingresar 10 valores a un array seguido muestre cuantos son positivos, cuantos negativos y cuantos son nulos. 2pts.

#include<iostream>

using namespace std;

int main (){

int f,negativo,positivo,vector[10],nulo;

positivo=0;

negativo=0;

nulo=0;

for(f=0;f<=9;f++){

cout<<"ingrese numero"<<f+1<<":"<<endl;

cin>>vector[f];

}

for(f=0;f<=9;f++){

if(vector[f]==0){

nulo=nulo+1;

}else{

if(vector[f]>0){

positivo=positivo+1;

}else{

negativo=negativo+1;

}

}

}

cout<<"total de numeros nulo es\n:"<<nulo<<endl;

cout<<"total de numeros positivos es: "<<positivo<<endl;

cout<<"total de numeros negativos es: "<<negativo<<endl;

return 0;

}

1. Elaborar un programa que ingrese 20 números aleatorios a un array y mostrar una lista de los números menores o iguales que 10 que hayan sido ingresados. 2pts.

#include<iostream>

using namespace std;

int main (){

int f,vector[20];

for (f=0;f<=19;f++){

cout<<"ingrese numero: "<<f+1<<endl;

cin>>vector[f];

}

for (f=0;f<=19;f++){

if(vector[f]<=10){

cout<<"vector["<<f<<"]="<<vector[f]<<endl;

}

}

return 0;

}

1. Crear una matriz de 4 x 5 y cargarlos con los primeros números naturales; al ingresar un número cualquiera deberá buscar dicho número en la matriz e indicar en que fila y columna se encuentra el número dado. 2pts.

#include<iostream>

using namespace std;

int main(){

int c,f,num,matrix[4][5], n;

num=1;

for(f=0;f<=3;f++){

for(c=0;c<=4;c++){

matrix [f][c]=num;

num=num+1;

}

}

n=0;

cout<<"ingrese numero del 1 al 20: ";

cin>>n;

cout<<" "<<endl;

if (n>=1 && n<=20) {

for(f=0;f<=3;f++){

cout<<matrix[f][0]<<" "<<matrix[f][1]<<" "<<matrix[f][2]<<" "<<matrix[f][3]<<" "<<matrix[f][4]<<endl;

}

cout<<" "<<endl;

for(f=0;f<=3;f++){

for(c=0;c<=4;c++){

if(matrix[f][c]==n){

cout<<"posision en la matrix ["<<f+1<<","<<c+1<<"]"<<endl;

}

}

}

}else{

cout<<"numero mal ingresado";

}

return 0;

}

1. Elaborar un programa que ingresa números aleatorios en una matriz de 3 x 3 y los muestre ordenados en otra. 2pts.

Imagen que contiene Tabla

Descripción generada automáticamente

#include<iostream>

using namespace std;

int main(){

int c,cont,f,m,n,num,matrix[3][3];

cont=1;

m=1;

for(f=0;f<=2;f++){

for(c=0;c<=2;c++){

cout<<"ingrese valor

"<<"de 9: ";

cin>>matrix[f][c];

cont=cont+1;

}

}

cout<<" "<<endl;

for(m=0;m<=2;m++){

for (n=0;n<=2;n++){

for(f=0;f<=2;f++){

for(c=0;c<=2;c++){

if(matrix[m][n]<matrix[f][c]){

num=matrix[m][n];

matrix[m][n]=matrix[f][c];

matrix[f][c]=num;

}

}

}

}

}

for(f=0;f<=2;f++){

cout<<matrix[f][0]<<" "<<matrix[f][1]<<" "<<matrix[f][2]<<endl;

}

return 0;

}

1. Elaborar un programa que llene 2 matrices de 3x3 y realice la suma de ambas. 3 p.Imagen que contiene juego, electrónica, teclado, dibujo

   Descripción generada automáticamente