



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ  
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES  
DEPARTAMENTO DE PROGRAMACION DE COMPUTADORA  
**Trabajo de clase Arreglo**



**FACILITADORA:** Msc. Ludia de Meléndez

**ASIGNATURA:** Desarrollo de Software II

**CAPÍTULO V:** Arreglo

**FECHA DE ASIGNACIÓN:** Semana 12

**A. OBJETIVO.**

El estudiante debe ser capaz de:

- Manejar las estructuras de datos arreglos y sus diferentes operaciones
- Manejar arreglos en los métodos de la clase.
- Resolver problemas que manejen arreglos en el lenguaje Java, atendiendo a las especificaciones del lenguaje Java y manejando la POO.

**B. METODOLOGIA.**

- ✚ Es un trabajo individual de clase.
- ✚ Se resuelven todos los problemas y se suben a Moodle.

**C. ENUNCIADOS.**

1. Escriba un programa que normalice los 20 números enteros que debe leerse y luego almacenarse en un arreglo denominado estadística. Para llevar a cabo la normalización se debe en primer lugar, buscar el número mayor y luego dividir cada número del arreglo por dicho valor mayor, de forma que los valores resultantes estén comprendidos en el intervalo del 0 al 1. Imprima el arreglo original y luego cuando es normalizado.
2. Realice un programa que pida 10 números enteros y los guarde en un vector. Luego pida otro numero y diga si se encuentra en el vector (indicando en qué posición esta) o si no se encuentra. Para verificarlo, muestre el contenido del vector por pantalla.
3. Realice un programa que sume dos vectores de tipo double de n dimensiones. Verifique que el espacio nunca será mayor que 50. Para ello deberás pedir la dimensión del arreglo antes de pedir los datos y comprobarlo.

**D. RUBRICA.**

ASPECTOS PARA EVALUAR	PUNTAJE MAXIMO	PUNTAJE OBTENIDO
<b>MANEJO DE ARREGLOS</b> 1. Declaración de arreglos. 2. Manejo de las operaciones de arreglos. 3. ADOO	<b>15 PUNTOS</b>	
<b>PROGRAMAS</b> 1. Se evalúa clase del usuario y clase del método main.	<b>35 PUNTOS</b>	

