

ARRAYS Y PUNTEROS

Problema 149

Hacer el algoritmo correspondiente a un programa, que:

- Crea una tabla unidimensional de 10 elementos de tipo numérico entero y nombre 'numeros'.
- Carga la tabla con valores positivos y negativos.
- Muestra en pantalla cada elemento de la tabla junto con su cuadrado y su cubo.

Problema 150

Diseñar el algoritmo correspondiente a un programa, que:

- Crea una tabla unidimensional de 15 elementos de tipo entero y nombre 'vector'.
- Carga la tabla con valores aleatorios.
- Calcula la suma de los 'N' primeros elementos de la tabla.
- Muestra el resultado obtenido, así como el contenido de la tabla en pantalla.

Problema 151

Diseñar el algoritmo correspondiente a un programa, que:

- Crea un vector de 20 elementos de tipo entero y nombre 'tabla'.
- Carga el vector con valores aleatorios.
- Muestra en pantalla todos aquellos elementos mayores de 30 junto con la posición que ocupan en el vector. En caso de no existir ninguno se mostrar el siguiente mensaje: "NO HAY NUMEROS MAYORES DE 30".

Problema 152

Diseñar un algoritmo en el que dado el siguiente vector de nombre 'origen':

1	4	10	32	60	91	34	56	73	88	86
---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----

- Lo recorra metiendo en un segundo vector de nombre 'destino' todos aquellos elementos pares, mayores de 25.
- Muestre en pantalla el contenido de los dos vectores.

Problema 153

Diseñar el algoritmo correspondiente a un programa, que:

- Crea una matriz de 10x10 (filas x columnas) y nombre 'tabla'.
- Carga la matriz de forma que las filas pares se rellenan con 1 y las filas impares con 0.
- Una vez inicializada la matriz muestra su contenido en pantalla.

Problema 154

Diseñar el algoritmo correspondiente a un programa, que:

- Crea una tabla bidimensional de longitud 5x5 y nombre 'diagonal'.

b) Carga la tabla de forma que los componentes pertenecientes a la diagonal de la matriz tomen el valor 1 y el resto el valor 0.

c) Muestra el contenido de la tabla en pantalla.

Problema 155

Diseñar el algoritmo correspondiente a un programa, que:

a) Crea una tabla bidimensional de longitud 10x10 y nombre 'matriz'.

b) Carga la tabla con valores num,ricos enteros.

c) Suma todos los elementos de cada fila y todos los elementos de cada columna visualizando los resultados en pantalla.

Problema 156

Diseñar el algoritmo correspondiente a un programa, que:

a) Crea una tabla bidimensional de longitud 5x15 y nombre 'marco'.

b) Carga la tabla con dos únicos valores 0 y 1, donde el valor uno ocupará las posiciones o elementos que delimitan la tabla, es decir, las más externas, mientras que el resto de los elementos contendrán el valor 0.

1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

c) Visualiza el contenido de la matriz en pantalla.
