

## TRABAJO PRÁCTICO N° 6 – ARREGLOS UNIDIMENSIONALES (Vectores)

---

1. Escribir un programa que permita a un usuario cargar datos a un vector de reales de 15 elementos e informarlos separados por un espacio.
2. Cargar números a un vector de enteros de 10 elementos e informar:
  - a) Promedio de los números positivos ingresados.
  - b) Sumatoria de los que se encuentran en las posiciones impares del vector.
  - c) El número mayor, el menor y la posición donde se encuentran.
3. Declarar un vector de 30 elementos y cargarle los N pares que se encuentran entre 10 y 68 inclusive. Informarlo.
4. Cargar un vector de enteros de 12 elementos. Ingresar un número a buscar en el arreglo, si el mismo existe informar en que posición del vector se encuentra, sino informar la leyenda "No existe en el vector".
5. Cargar desde el teclado dos vectores de enteros A y B de 5 elementos cada uno, generar un tercer vector C, también de 5 elementos, donde cada posición del mismo tendrá almacenada la sumatoria de las mismas posiciones de los vectores A y B cargados al principio. Crear otro vector D, donde cada posición tendrá almacenado el producto del primer elemento del vector A con el último del vector B, y así sucesivamente hasta completar D.
6. Ingresar desde el teclado números a un vector de enteros de 20 elementos e informar los mismos ordenados de mayor a menor.
7. Se realiza una encuesta a 10 personas de las cuales se ingresa un número de 3 cifras identificadorio (validar el ingreso), y la edad de la misma, se pide informar:
  - a) Las personas mayores a 30 años con su número identificadorio.
  - b) Todas las personas ordenadas por edad de menor a mayor.
  - c) Todas las personas ordenadas por numero identificadorio de mayor a menor.
8. Cargar un vector tipo *char* de 12 elementos, e indicar cuantas vocales y consonantes contiene el mismo, informar.
9. Se ingresan números a un vector de reales de 5 elementos, informar la parte entera de los números ingresados.
10. Se carga un vector con letras minúsculas, luego se pide el ingreso de otra letra, si la misma se encuentra en el vector convertirla a mayúscula e informar el vector completo. Nota: La función *toupper(x)* devuelve *x* en mayúscula, se encuentra dentro de la biblioteca *ctype.h*.
11. Se ingresa una cadena de caracteres, se pide informar la cantidad de letras que posee.