

Hoja de ejercicios 32_41 :

32.- Realiza un programa que gestione una tabla de hasta 8 cadenas. No se permitirán cadenas repetidas, y el orden de entrada es irrelevante.

Menú:

- 1.- Introducir cadena.
- 2.- Listar cadenas.
- 3.- Eliminar cadena.
- 3.- Eliminar todas las cadenas.
- 4.- Salir.

33.- Realiza un programa que lea desde teclado 200 puntuaciones numéricas enteras que han de estar comprendidas entre el 0 y el 5, ambos inclusive. Al finalizar se mostrará por cada una de las puntuaciones, su frecuencia.

Frecuencias:

- 0: 23 veces.
- 1: 34 veces.
- 2: 0 veces.
- 3: 78 veces.
- 4: 54 veces.
- 5: 11 veces.

34.- Realiza un programa que lea números enteros desde teclado hasta que se introduzcan 12 impares sin repetir.

35.- Realiza un programa que lea 8 números y los muestre de manera descendente.

36.- Realiza un programa que termine cuando el usuario haya metido todos los números comprendidos entre el 1 y el 10.

37.- Realiza un programa que cargue y muestre un array de 6 x 4 con números enteros aleatorios de entre el 1 y el 10, ambos inclusive. Además se ha de mostrar el número de fila cuya suma de sus elementos es la mayor. En caso de empate se mostrará la primera fila.

38.- Realiza un programa que cargue y muestre un array de enteros de 4 x 4 desde consola. Finalmente el programa dirá si existe algún número repetido o no (sin especificar cuál o cuáles).

39.- Realiza un programa que lea un array de enteros de tamaño 10. Se deberá invertir la ubicación de los elementos y posteriormente mostrarlo:

2	5	5	9	14	4	0	7	3	1
---	---	---	---	----	---	---	---	---	---

1	3	7	0	4	14	9	5	5	2
---	---	---	---	---	----	---	---	---	---

40.- Realiza un programa que lea y muestre desde consola un array de 3 x 3 y nos diga si es un cuadrado mágico o no.

41.- Realiza un programa que lea desde consola un array de dimensiones introducidas por el usuario y el valor inicial, que deberá ser 0 ó 1. Se creará y mostrará el array formando un dibujo en "ajedrez" con 0 y 1. Ejemplo de 3 x 4 y valor inicial 0:

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