

2.5 gai: Datu-egiturak ariketak

ARRAY eta erregistro egiturak erabiliz egin beharreko ariketak.

1. 0 zenbakiaz amaitzen den osoko zenbaki sekuentzia bateko elementuak irakurri eta idatziko dituen algoritmoa espezifikatu eta egin. (Gehienez 100 zenbaki)
2. 0 zenbakiaz amaitzen den osoko zenbaki sekuentzia bateko elementuak irakurri eta alderantzizko ordenean idatziko dituen algoritmoa espezifikatu eta egin. (Gehienez 100 zenbaki)
3. 0 zenbakiaz amaitzen den osoko sekuentzia bateko zenbaki maximoa eta bere posizioa bilatzeko algoritmoa espezifikatu eta egin.
4. N elementu dituen osoko bektore bat emanda, zenbaki lehenak zeintzuk diren esango duen algoritmoa espezifikatu eta egin.
5. N elementuz osatutako osoko bektore bat emanda, osagai guztiak posizio bat eskuinera mugitzen duen algoritmoa espezifikatu eta egin.
6. N elementuz osatutako karaktere-bektore bat emanda, alderantzizko ordenan idatzi.
7. 0 zenbakiaz amaitzen den zenbaki sekuentzia bat emanda, zenbakien batezbesteko aritmetikoa kalkulatu eta hori baino altuagoak diren balioak lortu.
8. Zero zenbakiaz bukatzen den osokoen sekuentzia bat emanda, zenbakiak osoko bektore batean ordenatuta sartzen dituen algoritmoa espezifikatu eta egin.
9. N elementu dituen osoko bektore bat emanda, bektoreko osagaiak handitik txikira ordenatzen dituen algoritmoa espezifikatu eta egin.
10. Zero zenbakiaz amaitzen den sekuentziako zenbaki perfektuak ematen dituen algoritmoa espezifikatu eta egin.
11. Puntuz bukatzen den karaktere sekuentzia batean dauden hitz palindromoak idazten dituen algoritmoa espezifikatu eta egin.
12. Erazagutu Pertsona_mota izeneko datu-mota berri bat, ondorengo ezaugarriak dituen: izena, abizena eta adina
13. Laukizuzen baten informazioa gorde nahi dugu aldagai batean. Laukizuzenaren informazioa ondorengo da: jatorriaren x eta y koordinatuak, luzera eta zabalera. Erazagutu behar den datu-mota eta aldagia. Hasieratu aldagaia nahi duzun balioarekin.