

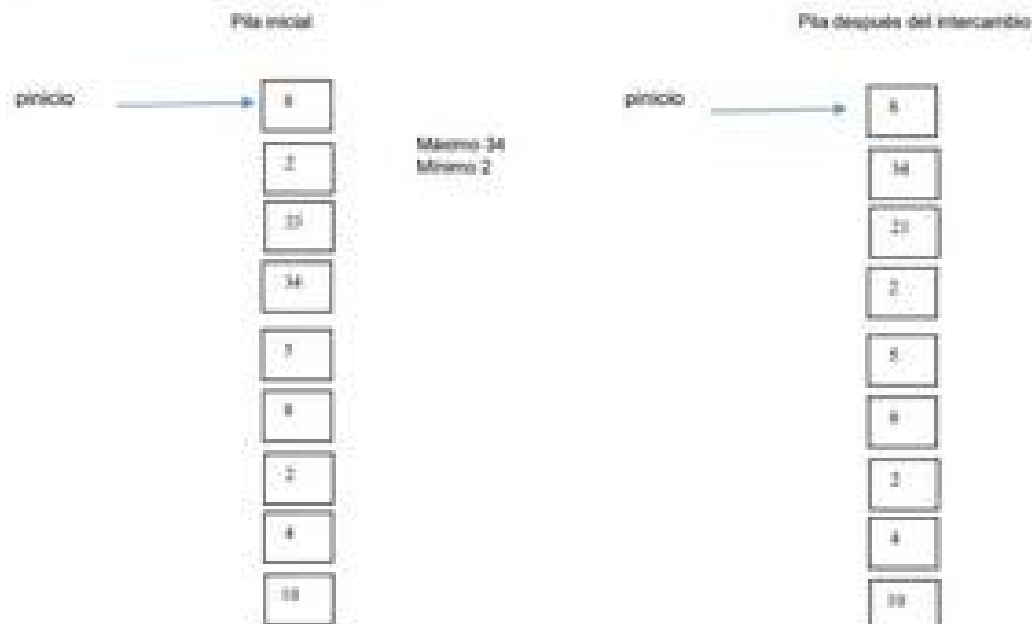


## Pregunta 2 (de 8:42 a 9:22 am)

7 puntos

Crear un programa en C++, que reciba números enteros positivos ingresados por el usuario y los coloque en una pila utilizando una función APILAR. El ingreso termina cuando el usuario ingresa un cero. Luego utilizando pilas y solo las funciones APILAR y DESAPILAR reconstruir la pila intercambiando la posición de los valores máximo y mínimo de la pila, considerando los que encuentre primero al DESAPILAR.

Ejemplo: si los números a ingresar son: 10 4 2 8 5 34 21 2 8





## Pregunta 1 (de 8:00 a 8:40 am)

7 puntos

Escribir un programa C++, que lea desde un archivo de texto DATOX.TXT, una secuencia de enteros positivos y luego muestre cada entero distinto y su frecuencia de ocurrencia, en orden descendente de frecuencia. En caso de haber empate debe mostrar los números de menor a mayor. Ejemplo:

Si el archivo contiene 12 5 7 23 5 6 7 12 5 14 18 9 12 23 14, entonces la respuesta debe ser:

Número	Frecuencia
5	3
12	3
7	2
14	2
23	2
6	1
9	1
18	1



UNI-IIFIIS

## Algoritmia y estructura de datos: Examen Final

Pregunta 3 (de 9:24 a 9:58 am)

6 puntos

El resultado de una encuesta para averiguar cuál es el tipo de juego que más se utiliza en los hogares, se encuentra en el archivo de texto ENCUESTA.TXT, que contiene los nombres de los juegos utilizados por las personas en sus hogares. A continuación, se muestra una parte de este.

ENCUESTA.TXT

DAMAS

AJEDREZ

DAMAS

DAMAS-

CHINAS

LUDO

AJEDREZ

...

Diseñe un programa C++ que lea el archivo y empleando únicamente, una estructura dinámica, determine el o los juegos más utilizados.