

**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD EXPERIMENTAL DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA  
DEPARTAMENTO DE COMPUTACIÓN  
GRUPO DE DESARROLLO DE SOFTWARE Y SISTEMAS  
LABORATORIO DE ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN I**

**Laboratorio # 7  
Unidad Temática II: Vectores**

Diseñe los algoritmos en pseudoformal y luego implemente el código correspondiente en C para los siguientes problemas:

- 1) Dado un vector A de n elementos reales, determinar el primer y segundo elementos más grande del vector. Supóngase que todos los elementos son diferentes.
- 2) Dado un vector A de n números reales, obtener la menor diferencia entre dos elementos consecutivos.
- 3) Implementar el juego del AHORCADO. El programa dispondrá de un menú con tres opciones: introducir palabra, adivinar palabra y salir. La primera opción permitirá introducir la palabra que otro jugador (o nosotros mismos, para probar el programa) ha de adivinar. La segunda opción sólo podrá llevarse a cabo si ha sido introducida previamente una palabra. De ser así aparecerá una cadena formada por guiones “-” (tantos como letras contiene la palabra). El programa irá pidiendo una letra tras otra. Si la letra es válida aparecerá en la cadena en la posición correspondiente, si no es así contaremos un fallo. El programa termina cuando se han destapado todas las letras o se ha fallado seis veces (cabeza, tronco, brazo derecho, brazo izquierdo, pierna derecha y pierna izquierda)