

EJERCICIOS (ARRAYS BIDIMENSIONALES)

1. Declarar un arreglo bidimensional de chars con 5 filas y 3 columnas. El usuario deberá elegir una fila para así, trazar una línea, como en la siguiente imagen:

```

      O O O
      O O O
      O O O
      O O O
      O O O

Ingrese el numero de fila para trazar la linea: 2

      O O O
      X X X
      O O O
      O O O
      O O O
```

2. Declarar un arreglo bidimensional de chars con 7 filas y 7 columnas. Se deberá formar la siguiente figura, la cual simula ser un minimapa:

```

X X X X X X X
X - - - - X
X - - - - X
X - - - - X
X - - - - X
X - - - - X
X - - - - X
X X X X X X X
```

Seguido de esto, el jugador deberá ingresar una posición para ubicar al jugador.

Tras ubicar la posición, al mostrar el mapa nuevamente, deberá verse al jugador ubicado correctamente, como en el siguiente ejemplo:

```

X X X X X X X
X - - - - X
X - - - - X
X - - - - X
X - - - - X
X - - - - X
X - - - - X
X X X X X X X

Ingrese la posicion X del jugador: 3
Ingrese la posicion Y del jugador: 5

X X X X X X X
X - - - - X
X - - - - X
X - - - - X
X - J - - X
X - - - - X
X - - - - X
X X X X X X X
```

3. Declarar un nuevo arreglo bidimensional de chars con 9 filas y 9 columnas. Se deberá simular el siguiente minimapa:

```

X X X X X X X X X
X - - - - - - X
X - - ? - ? - ? X
X - - - - - - X
X J - ? - ? - ? X
X - - - - - - X
X - - ? - ? - ? X
X - - - - - - X
X X X X X X X X X
```

Los signos de interrogación representan un elemento aleatorio en el mapa, así que serán reemplazados por este último.

Algunos elementos de objetos pueden ser un cofre (\$), un agujero (O), bonificación de puntos extra (P), tiempo extra (T), etcétera:

```
X X X X X X X X X
X - - - - - - X
X - - O - $ - $ X
X - - - - - - X
X J - $ - T - P X
X - - - - - - X
X - - T - T - $ X
X - - - - - - X
X X X X X X X X X
```

(Este es un ejemplo de cómo podría verse el mapa).