

1. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que permita llenar una matriz de tres filas y dos columnas con números enteros solicitados por teclado. A continuación comprobará si la matriz es positiva (todos los elementos son mayores o iguales a cero) y mostrará por pantalla uno de los siguientes mensajes: "MATRIZ POSITIVA" o "MATRIZ NO POSITIVA".
2. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que permita llenar una matriz de dos filas y tres columnas con números enteros solicitados por teclado. Para finalizar mostrará por pantalla la media de los elementos, el elemento menor y la posición que ocupa.
3. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que permita llenar una matriz de dos filas y tres columnas con números reales solicitados por teclado. A continuación solicitará un número real (n) y deberá buscarlo en la matriz. Para finalizar mostrará por pantalla si lo ha encontrado o no. En caso afirmativo también deberá mostrar la posición.

4. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que permita llenar una matriz de tres filas y dos columnas con números enteros solicitados por teclado. Para finalizar mostrará por pantalla la matriz y la matriz traspuesta (cambia las filas por columnas).

Ejemplo: 11 12 Traspuesta: 11 21 31
 21 22 12 22 32
 31 32

5. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que permita llenar una matriz de tres filas y dos columnas con números enteros solicitados por teclado. A continuación generará un vector que contendrá la media de cada una de las filas. Para finalizar mostrará por pantalla el vector generado.
6. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que permita llenar una matriz de dos filas y tres columnas con números enteros solicitados por teclado. A continuación generará un vector que contendrá la media de cada una de las columnas. Para finalizar mostrará por pantalla el vector generado.
7. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que permita llenar una matriz de tres filas y tres columnas con números enteros solicitados por teclado. A continuación comprobará si la matriz es la matriz identidad (todos los elementos son ceros menos los elementos de la diagonal principal que son unos) y mostrará por pantalla uno de los siguientes mensajes : "ES MATRIZ IDENTIDAD" o "NO ES MATRIZ IDENTIDAD".