

Tarea UF6.2.2:

Ejercicios de Arrays 2D (I)

1. Realiza un programa en el que se cree una matriz 4x4, se rellene de enteros y se muestre por pantalla.
2. Realiza un programa en el que se cree una matriz 3x4 de enteros, y en el que luego se impriman el mayor elemento y la fila y la columna en la que se encuentra. (inicializarla con código)
3. Realiza un programa en el que se cree una matriz nxm, solicita n y m por teclado, se rellene con enteros de manera aleatoria, se intercambie la primera fila por la segunda y se imprima la matriz antes y después del cambio.
4. Realiza un programa en el que se cree una matriz nxm, solicita n y m por teclado, se rellene con enteros de manera aleatoria y se imprima los valores de los vértices.
5. (bonus) Realiza un programa en el que se cree una matriz 4x4, se rellene de enteros y se compruebe si es simétrica.

$$P_{3 \times 3} = \begin{pmatrix} a & s & e \\ s & a & a \\ e & a & a \end{pmatrix}$$