

-----MENU-----

- 1 - Llenar Vector 1 (Manualmente)
- 2 - Llenar Vector 2 (Aleatoriamente)
- 3 - Llenar Vector 3 (Con Vector 1 y Vector 2)
- 4 - Imprimir Vectores
- 5 - Llenar Matriz 4 x 4
- 6 - Imprimir Matriz
- 0 - Salir

1

Llenar el vector 1 manualmente con numeros del 30 al 70:

Numero 1

30

Numero 2

31

Numero 3

32

Numero 4

33

Numero 5

34

Numero 6

35

Numero 7

36

Numero 8

37

Numero 9

38

Numero 10

39

Presione una tecla para continuar . . . █

-----MENU-----

- 1 - Llenar Vector 1 (Manualmente)
- 2 - Llenar Vector 2 (Aleatoriamente)
- 3 - Llenar Vector 3 (Con Vector 1 y Vector 2)
- 4 - Imprimir Vectores
- 5 - Llenar Matriz 4 x 4
- 6 - Imprimir Matriz
- 0 - Salir


2

Presione una tecla para continuar . . . █

-----MENU-----

- 1 - Llenar Vector 1 (Manualmente)
- 2 - Llenar Vector 2 (Aleatoriamente)
- 3 - Llenar Vector 3 (Con Vector 1 y Vector 2)
- 4 - Imprimir Vectores
- 5 - Llenar Matriz 4 x 4
- 6 - Imprimir Matriz
- 0 - Salir

3

Presione una tecla para continuar . . . 

-----MENU-----

- 1 - Llenar Vector 1 (Manualmente)
- 2 - Llenar Vector 2 (Aleatoriamente)
- 3 - Llenar Vector 3 (Con Vector 1 y Vector 2)
- 4 - Imprimir Vectores
- 5 - Llenar Matriz 4 x 4
- 6 - Imprimir Matriz
- 0 - Salir

4

Vector 1:

8 30 31 32 33 34 35 36 37 38

Vector 2:

4 1 15 18 10 18 19 14 1 10

Vector 3:

8 30 31 32 33 34 35 36 37 38 4 1 15 18 10 18 19 14 1 10

Presione una tecla para continuar . . . █

-----MENU-----

- 1 - Llenar Vector 1 (Manualmente)
- 2 - Llenar Vector 2 (Aleatoriamente)
- 3 - Llenar Vector 3 (Con Vector 1 y Vector 2)
- 4 - Imprimir Vectores
- 5 - Llenar Matriz 4 x 4
- 6 - Imprimir Matriz
- 0 - Salir

5

Presione una tecla para continuar . . . █

-----MENU-----

- 1 - Llenar Vector 1 (Manualmente)
- 2 - Llenar Vector 2 (Aleatoriamente)
- 3 - Llenar Vector 3 (Con Vector 1 y Vector 2)
- 4 - Imprimir Vectores
- 5 - Llenar Matriz 4 x 4
- 6 - Imprimir Matriz
- 0 - Salir

6

Matriz:

8 30 31 32

33 34 35 36

4 1 15 18

10 18 19 14

Presione una tecla para continuar . . . 