```
void fijaValorAleatorio(int v[],int n,int max){
   srand(time(0)); //inicializa el generador de numeros aleatorios
  for(int i=0;i<n;i++){</pre>
     v[i]=rand()%(max+1);//genera un numero aleatorio entre 0 y 49
  }
}
*/
float max(float vector[],int n){
  float maximo=vector[0];
  for(int i=1;i<n;i++){
     if (maximo<vector[i]) maximo=vector[i];</pre>
  return maximo;
}
float min(float vector[],int n){
  float minimo=vector[0];
  for(int i=1;i<n;i++){</pre>
     if (minimo>vector[i]) minimo=vector[i];
  return minimo;
}
bool soniguales(float v1[],float v2[],int n){
  for(int i=0;i<n;i++){</pre>
     if (v1[i]!=v2[i]){
     return false;
    }
   return true;
}
void suma(float v1[],float v2[],float v3[],int n){
  for(int i=0;i<n;i++){</pre>
     v3[i]=v1[i]+v2[i];
  }
```

```
}
void invierte(float v1[],float v2[],int n){
   for(int i=0;i<n;i++){</pre>
     v2[i]=v1[n-i-1];
  }
}
*/
int divisores(int val,int div[],int n){
   int ndiv=0;
   for(int i=1;i<val && ndiv<n;i++){</pre>
      if (val\%i==0){
      div[ndiv]=i;
      ndiv++;
     }
   }
 return ndiv;
}
void factoriales(int fact[],int n){
 fact[0]=1;
 for(int i=1;i<n;i++){</pre>
   fact[i]=i*fact[i-1];
 }
}
int sum_odd(int v[],int n){
 int sum=0;
 for(int i=0;i<n;i++){</pre>
   if (v[i]%2==0){ sum=sum+v[i];}
 }
 return sum;
}
int find(int val,int v[],int n){
   int nt=0;
```

```
for(int i=0;i<n;i++){</pre>
    if (v[i]==val) {nt++;}
   }
   return nt;
}
*/
int find_indices(int val,int v[],int n,int indices[]){
   int nt=0;
   for(int i=0;i<n;i++){</pre>
    if (v[i]==val) {
        indices[nt]=i;
        nt++;
    }
   }
   return nt;
}
*/
void ordena(int v[],int n){
  for(int i=0;i<n-1;i++)
     for(int j=i+1;j<n;j++){</pre>
        if (v[i] < v[j]){
           int aux=v[i];
           v[i]=v[j];
           v[j]=aux;
        }
     }
}
*/
bool find_in_sorted_vector(int val,int v[],int n){
  int inicio=0;
  int fin=n-1,central;
  while( inicio<=fin){</pre>
     central=(inicio+ fin)/2;
     if (v[central]==val) return true;
     else{
       if (v[central]<val){</pre>
          inicio=central+1;
       }
       else {
          fin=central-1;
       }
    }
```

```
central=inicio+ (fin-inicio)/2;
}
return false;
}
```