# Práctica – Matrices

1. Declarar una matriz de 3x3 y llenarla con datos pedidos al usuario.
2. Dada una matriz de 3x3 mostrar en pantalla su diagonal principal
3. Dada una matriz de tipo entero de 2x2, copiar todo su contenido hacia otra matriz.
4. Definir una matriz preguntando al usuario el número de filas y de columnas, llenarla con números aleatorios, copiar el contenido a otra matriz y mostrar esta última en pantalla.
5. Hacer un programa que pida al usuario los datos para rellenar una matriz de 3x3 y cree la matriz transpuesta.
6. Realice un programa que sume dos matrices dadas de 3x3.
7. Desarrollar un programa que determine si una matriz es simétrica o no. Una matriz es simétrica si es cuadrada y si es igual a su transpuesta.
8. Hacer un programa que, dadas 2 matrices de 3x3, calcule y muestre en pantalla el producto de las mismas.