

## ORDENAMIENTO POR INSERCIÓN, BURBUJA, SELECCIÓN Y MEZCLA

- Codificar los algoritmos de ordenamiento por inserción, burbuja, selección y mezcla en lenguaje de programación C.
  - Hacer un menú en donde se le pregunte al usuario cuál de los 4 algoritmos de ordenamiento desea utilizar.
  - Definir el tamaño de los datos de entrada, ya sea por medio de un valor constante o preguntándole al usuario con cuántos valores desea trabajar.
  - 3. Dependiendo del tamaño de entrada, llenar el arreglo de datos a ordenar con números enteros aleatorios entre 1 y 99.
  - Mostrar los datos desordenados.
  - 5. Ordenar los datos de entrada con el algoritmo de ordenamiento elegido por el usuario.
    - Cada algoritmo de ordenamiento debe de estar en una función.
  - Mostrar los datos ordenados.

