1. Hacer un algoritmo que llene un **arreglo de 10 enteros con números aleatorios del 0 al 99**, luego de eso los muestre en pantalla y diga cuál es el elemento mayor y cuántas veces se repite.

2. Hacer un algoritmo que llene un **arreglo de 10 enteros con números aleatorios del 0 al 99**, luego de eso pida al usuario un número y le responda con las posiciones en las que se encuentra ese número.

3. Hacer un algoritmo que llene un **arreglo de 10 enteros con calificaciones y uno de cadenas con nombres de cada alumno**, luego de eso que imprima cuántos alumnos aprobaron, cuántos reprobaron y cuántos tienen calificación arriba del promedio.

4. Hacer un algoritmo que llene un arreglo de 10 reales y que calcule la desviación estándar de ese conjunto de valores.

5. Hacer un algoritmo que llene un arreglo de 10 valores reales y que imprima un menú con tres opciones: 1. Sumar x al arreglo, 2. Multiplicar por x el arreglo 3. Calcular la norma euclidiana del arreglo. Al seleccionar la opción deberá aplicarse la operación al arreglo e imprimir el arreglo antes y el arreglo después de la operación.