

Ejercicio 1

Escribir un programa en C++ que almacene N valores enteros en un arreglo de dimensión $N = 5$, los ordene en forma ascendente y los muestre en pantalla.

Ejercicio 2

Escribir un programa en C++ que almacene N valores enteros en un arreglo de dimensión $N = 6$, los ordene en forma descendente y los muestre en pantalla.

Ejercicio 3

Escribir un programa en C++ que almacene N^2 valores enteros en una matriz cuadrada $N \times N$ con $N = 3$ y muestre en pantalla los valores correspondientes al número de fila ($0, \dots, N - 1$) que ingrese el usuario por teclado.

Ejercicio 4

Escribir un programa en C++ que almacene N^2 valores enteros en una matriz cuadrada $N \times N$ con $N = 3$ y muestre en pantalla los valores correspondientes al número de columna ($0, \dots, N - 1$) que ingrese el usuario por teclado.

Ejercicio 5

Escribir un programa en C++ que almacene N^2 valores enteros en una matriz con $N = 3$ y muestre en pantalla la suma de los elementos cada fila, de cada columna y de la diagonal de la matriz.

Ejercicio 6

Escribir un programa en C++ que almacene $N \times M$ valores enteros en una matriz con $N = 3$ y $M = 2$ y muestre en pantalla el máximo y mínimo de la matriz.

Ejercicio 7

Escribir un programa en C++ que almacene N^2 valores enteros en una matriz cuadrada $N \times N$ con $N = 3$ y muestre la matriz traspuesta (intercambio de filas por columnas).

Ejercicio 8

Escribir un programa en C++ que lea $2 \times N^2$ valores reales, los almacene en 2 matrices de $N \times N$ con $N = 2$, y muestre la suma, resta o multiplicación de dichas matrices según indique el usuario por teclado.

Ejercicio 9

Escribir un programa en C++ que implemente el juego "Ta-Te-Ti". El mismo debe permitir que dos usuarios ingresen (por turnos) sus marcas en el tablero hasta que el programa determine y muestre en pantalla el ganador.