

## EJERCICIO 1

Declara una constante tamaño de valor 20 que va a representar el tamaño máximo del vector. Declara un vector e inicialízalo ascendente con números enteros desde 1 hasta el tamaño. Visualízalo con foreach. Ordénalo descendentemente y visualízalo con for.

## EJERCICIO 2

Inicializa un vector de tamaño 20 con número aleatorios entre 0 y 500. Visualiza el vector.

## EJERCICIO 3

Boleto primitiva una apuesta. Declara un array de tamaño 7, las 6 primeras posiciones serán rellenas con números enteros positivos entre el 1 y el 49 y la última posición el reintegro será un número del 0 al 9.

Ten en cuenta que los números de la apuesta no pueden estar repetidos, es decir, no puede aparecer dos veces el 11 por ejemplo.

Visualiza los datos de la apuesta de la siguiente forma:

Números: X      X      X      X      X      X  
Complementario: X

## EJERCICIO 4

Declara e inicializa un array de 10 x 10 en la que la diagonal sean 1 y el resto de valores sea 0.

Visualiza el array.

## EJERCICIO 5

Utiliza matrices para crear y almacenar un campo de minas en una cuadrícula de 20 x 20. Coloca diez minas al azar en el tablero, a continuación, muestra la cuadrícula, con asteriscos (\*) para las minas y puntos (.) para las casillas vacías.

Versión 2. Representalo ahora dibujando una tabla en HTML y las casillas vacías serán un espacio en blanco, ya no hace falta que lleven el (.).