# Matrices (3) 1 - Buscar emoticono

### Escriba un programa:

- que muestre primero un grupo de entre 10 y 20 emoticonos al azar (rango unicode: 128512 a 128580).
- que indique si un emoticono al azar (del mismo rango unicode) está en el grupo o no.



### Matrices (3) 2 - Contar corazones

#### Escriba un programa:

- que muestre primero un grupo de entre 7 y 20 corazones al azar (rango unicode: 128147 a 128152).
- que indique cuántas veces ha aparecido cada corazón.



#### **Ordenar matrices**

### Matrices (3) 3 - Tirada de dados ordenada

Escriba un programa que muestre una tirada de un número de dados al azar entre 2 y 7 y los ordene de menor a mayor.



# Matrices (3) 4 - Ordenar cartas

#### Escriba un programa:

- que muestre una mano de entre 5 y 10 cartas del 1 al 5 al azar (rango unicode: 127169 a 127173).
- que muestre las cartas que han salido, sin repetir y ordenándolas de menor a mayor.
- que muestre cuántas cartas han salido de cada (sin ordenar).
- que muestre cuántas cartas han salido de cada, ordenándolas de mayor a menor número de cartas obtenido.