

Laboratorio 1: Taller Entregable

1 Ordenamiento

Genere un arreglo de números aleatorios y posteriormente ordenarlo utilizando el algoritmo de ordenamiento burbuja, optimizándolo para que no recorra las posiciones que ya han sido ordenadas.

2 Palíndromo

Implementar un algoritmo que, dada una cadena, verifique que ésta sea palíndroma. Solicitar la cadena por teclado y posteriormente mostrar por consola el resultado al usuario. La cadena puede contener espacios en blanco los cuales deben ser ignorados durante la verificación.

3 Determinante

Implementar un algoritmo que reciba una matriz $n \times n$ como parámetro (puntero y tamaño n) y retorne el determinante de la matriz.

Documentar el código correctamente indicando los pasos que se realizaron para llegar a la solución e indicar la función que cumple cada registro utilizado.

Reglas de juego:

- Elija dos de los tres ejercicios y resuélvalos.
- El ejercicio cuya solución no funcione o resuelve un problema diferente tendrá un **ceró** como calificación
- Si la solución es correcta, se tendrán en cuenta los siguientes aspectos para la calificación:
 - Código bien documentado (paso a paso).
 - Código bien estructurado.
 - Solución eficiente.