

Matrices

1. Crear una función **crearMatrizAleatoria** que dado dos números n y m como parámetros, retorne una matriz de nxm. La matriz debe rellenarse con números aleatorios utilizando la función detallada a continuación

```
function random(min, max) {  
    return Math.floor((Math.random() * (max - min + 1)) + min);  
}
```

Considerando que min y max son los valores entre los cuales se genera el número aleatorio

2. Utilizando la función del punto anterior generar una matriz de 5x6 con números aleatorios, crear una función que **cuenta los números pares e impares** dentro de la matriz y esos resultados los **retorne en un objeto** como el del ejemplo a continuación:

```
{  
  pares: 20,  
  impares: 30  
}
```

3. Utilizando la función del punto 1 generar una matriz de 4x5 con números aleatorios, crear una función que dada **la matriz retorne un arreglo de objetos** donde cada objeto detalla el **nro de fila y el máximo número de esa fila**

```
let matriz4por5 = [  
  [1, 2, 3, 45, 5],  
  [5, 8, 6, 3, 1],  
  [8, 9, 10, 14, 555],  
  [0, 25, 75, 8, 65],  
];
```

Resultado:

```
[ {fila: 0, maximo: 45},{fila: 1, maximo: 8},{fila: 2, maximo: 555},{fila: 3,  
maximo: 75}]
```