

### Estructuras colecciones vectores(arrays)

63. Escriba un programa que contenga un vector de 10 posiciones con valores enteros mayores a 1000 y menores a 2000, luego muestre los valores y sus posiciones.
64. Escriba un programa que cargue un vector desde el número 100 al 200, debe utilizar 2 métodos de carga, usando range y otro utilizando while, luego muestre los valores uno al lado del otro.
65. Escriba un programa que permita cargar por teclado un vector de 10 posiciones, con números enteros, luego debe mostrar los números pero si el número termina en 3 8 4 9 debe agregar un \* antes de mostrar el número (investigue cómo obtener un ultimo dígito de un número)
66. Escriba un programa que llene un vector de 100 posiciones con números aleatorios entre 1990 y 2022, muestre los elementos del vector y su cantidad de elementos, luego debe eliminar los números terminados en 5, 8, 4, 0, por último vuelva a mostrar el vector y su cantidad de elementos.
67. Escriba un programa que llene un vector de 200 posiciones con números aleatorios entre 135 y 762, debe separar los números impares de los pares, por último muestre los 3 vectores, el original, los impares y los pares y la cantidad de elementos por vector
- 68. Ejercicio tipo parcial.**  
Escriba un programa que simule ser un sorteo al azar con 58 participantes.  
Tenemos sus números de DNI, los participantes tienen números de dni entre 43158258 y 44200952, no puede haber participantes repetidos, una vez cargados los dni, debe seleccionar 3 ganadores al azar, no se pueden repetir los ganadores, muestre el listado de participantes, muestre el número de dni de los ganadores

Utilice random y sus métodos.