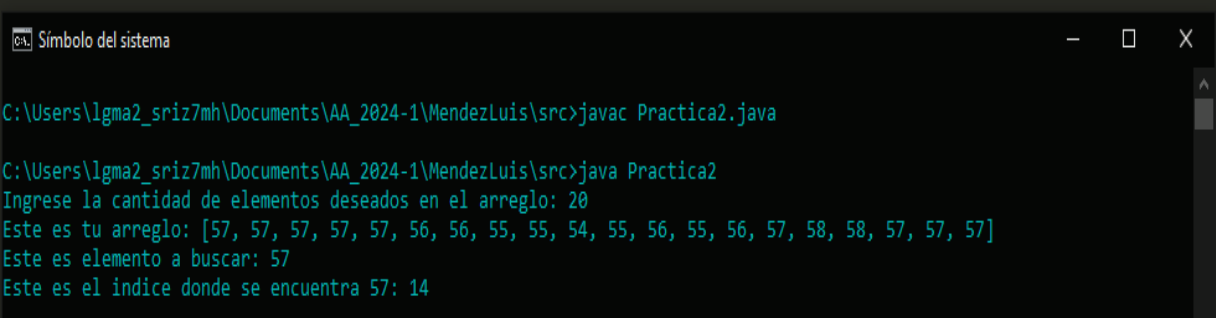


La representación de la solución es la siguiente:

- La interfaz en consola le pide al usuario que ingrese el número de elementos que quiere que tenga el arreglo.
- Se imprime en la consola el arreglo generado con la cantidad de elementos que el usuario especifica.
- Posteriormente se elige uno de los elementos al azar, el cual se imprime para hacer saber al usuario cuál es, y se ejecuta algoritmo implementado buscando dicho elemento.
- La salida será el número del índice en donde se encuentra el número elegido. De igual manera se imprime al usuario para hacerle saber el índice donde se encuentra.

Notemos que el índice que va a regresar el algoritmo será el primero en el que se encuentre el número a buscar, porque puede haber casos en el que el mismo elemento se encuentre varias veces en el arreglo, dado a las restricciones del problema.

Ejemplo de ejecución:



```
Símbolo del sistema

C:\Users\lgma2_sriz7mh\Documents\AA_2024-1\MendezLuis\src>javac Practica2.java

C:\Users\lgma2_sriz7mh\Documents\AA_2024-1\MendezLuis\src>java Practica2
Ingresa la cantidad de elementos deseados en el arreglo: 20
Este es tu arreglo: [57, 57, 57, 57, 57, 56, 56, 55, 55, 54, 55, 56, 55, 56, 57, 58, 58, 57, 57, 57]
Este es elemento a buscar: 57
Este es el índice donde se encuentra 57: 14
```

Instrucciones para ejecutar:

- Dirigirse a la carpeta `..\MendezLuis\src` , depende de donde haya sido descargada la carpeta MendezLuis.
- Escribir el comando `javac Practica2.java`
- Escribir el comando `java Practica2`