

1. Crea un array o arreglo unidimensional con un tamaño de 5, asigne los valores numéricos manualmente (los que tu quieras) y muéstralos por pantalla.
2. Crea un array o arreglo unidimensional con un tamaño de 10, inserta los valores numéricos que desees de la manera que quieras y muestra por pantalla la media de valores del array
3. Crea un array o arreglo unidimensional donde tu le indiques el tamaño por teclado y crear una función que rellene el array o arreglo con los múltiplos de un número pedido por teclado. Por ejemplo, si defino un array de tamaño 5 y eligo un 3 en la función, el array contendrá 3, 6, 9, 12, 15. Muéstralos por pantalla usando otra función distinta.
4. Buscar un elemento dentro de un arreglo que nosotros le pedimos por teclado. Indicar la posición donde se encuentra. Si hay más de uno, indicar igualmente la posición.
5. Suponga un array con N números enteros generados aleatoriamente y mostrados en pantalla, N debe ser un número impar, mostrar en pantalla el valor que ocupa el centro del array.
6. Crea un arreglo o array multidimensional que contenga 3 columnas y las filas que tu quieras, las dos primeras columnas tendrán números y en la 3 columna será el resultado de sumar el número de la primera y segunda columna. Muestra el array o arreglo de la siguiente forma:
 - $3 + 5 = 8$
 - $4 + 4 = 7$
7. Crear una matriz para las tablas de multiplicar