**Técnicas de programación**

Ejercicios arreglos

Implemente en el archivo Arreglos.c las siguientes operaciones declaradas en Arreglos.h

* imprimirArreglo. Imprime de la posición 0 hasta la última posición de un arreglo de valores enteros.
* llenarArreglo. LLena de la posición 0 hasta la última posición de un arreglo de valores enteros que son pedidos por consola.
* mostrarImpares. Esta operación recibe por parámetros un arreglo y su tamaño y luego muestra los números que se encuentran en las posiciones impares. Pruebe esta operación desde el main. Llene el arreglo. primero usando la operación llenarArreglo.
* tieneValor. Esta operación recibe por parámetro un arreglo entero, el tamaño del arreglo, y un número entero, busca el valor en el arreglo y si se encuentra retorna 1, de lo contrario retorna 0. Solicite desde el main al usuario un número, llame a la operación llenarArreglo y luego con el arreglo lleno y el valor ingresado por el usuario llame a la función tieneValor. Imprima en el main el resultado de la operación tiene valor. Nota: considere mejores prácticas de programación al evitar iteraciones innecesarias. Si encuentra el valor interrumpa el ciclo.
* ordenarBurbuja. Ordena un arreglo entero con el método burbuja.