

UF2_Practica_02: Matrius.**ENUNCIAT**

1. Dissenyeu un programa que emmagatzemi nombres reals en una matriu de 15 elements, substituïu els nombres negatius pels seus corresponents valors positius, cal sumar els elements resultants i present per pantalla els elements de la matriu.
2. Dissenyeu un programa que:
 - a) ompli una matriu amb 10 nombres enters, aleatòriament sense repetició.
 - b) presenti per pantalla les dades emmagatzemades en el mateix,
 - c) roti les dades un lloc a la dreta (de manera que l'últim component es col·loqui en el primer lloc i
 - d) presenti de nou per pantalla les dades emmagatzemades després de la rotació.
3. Dissenyeu un programa que llegeixi les dades de 2 matrius de nombres enters de 5 elements i que calculi el quocient entre els seus valors, emmagatzemant-los en un altre matriu de nombres reals.
4. Dissenyeu un programa que introdueixi nombres enters en una matriu T de 10 elements. A partir de T es crearà i s'escriurà en una altre matriu S de 10 elements, de la forma:

$$S(1) = T(1)$$

$$S(2) = T(1) + T(2)$$

.....

$$S(10) = T(1) + T(2) + + T(10)$$

5. Implementeu un programa que generi una matriu amb el desglossament de moneda, d'una quantitat prèviament introduïda per teclat (en cèntims d'Euro), i que a continuació escrigui el seu contingut.

Les diferents unitats monetàries possibles són: **1 2 5 10 20 i 50** cèntims.

Exemple: 187 cèntims 50, 50, 50, 20, 10, 5 i 2

6. Feu un programa que capturi una sèrie de nombres enters per teclat, compresos entre el 0 i el 10. El procés finalitzarà quan s'introdueixi un nombre negatiu o major

que 10. A continuació el programa indicarà quins números del 0 al 10 no han estat introduïts.

7. Donat una matriu numèrica de 20 elements, introduïu les dades mitjançant teclat, classificar simultàniament en ordre creixent els components parells i en ordre decreixent els imparells. Presentar-los en dues llistes

ACTIVITATS I EXERCICIS:

1. Realitzeu exercici per exercici amb el codi adient en un document extern.
2. Anomeneu a cadascun pel seu nombre pr09-0x.js, on x és el nombre d'exercici.
3. Dissenyeu el document HTML contenidor dels exercicis, anomeu-lo PR09.html.

LLIURAMENT :

Deseu el fitxer amb el nom UF2-PR02-cognom1.zip" i el lliureu a l'aula virtual.
On " cognom1 " correspon al vostre primer cognom. Exemple: Si el vostre cognom fos Ferran Sáez Martínez, l'arxiu el podríeu anomenar UF2-PR02-saez.zip".