**Ejercicios POO3501 – Guía 2  
.Net I**

Desarrollar las siguientes operatorias empleando un proyecto de **Aplicación de Consola** y separando por métodos cada uno de los procesos.

**Manejo de Arreglos**:

Debe crear en el siguiente capítulo se pide desarrollar una serie de métodos sobre la clase ***program***  de su proyecto de consola empleando validaciones de ingreso de datos y manejando vectores (**Arreglo**).

**1.-** Cree un método llamado vector1 en el cual debe crear un arreglo unidimensional donde almacene los días de la semana.

**2.-** Cree un método al cual llamara vector2 y que permita el ingreso de un mes (numero) y presentar la cantidad de días que posee.

**3.-** Crear un método llamado vector3 en el cual debe generar un vector unidimensional el que será llenado con números aleatorios entre 1 y 100.

**4.-** Crear un método llamado vector4 en el cual debe ingresar los primeros 100 números pares.

**5.-** Crear un método llamado vector5 que permita generar un arreglo aleatorio de entre 5 y 6 elementos, llenándolo con números aleatorios.

**6.-** Crear un método al cual llamara vector6 en el cual debe generar un arreglo unidimensional de 15 elementos llenados con aleatorios entre 70 y 90. Preséntelo ordenado (menor a mayor).

**7.-** Crear un método llamado vector7 el cual debe crear un arreglo unidimensional de 20 números aleatorios entre 1 y 100, permitiendo el ingreso de un numero validado y entregando la cantidad de elementos del arreglo mayores y menores al valor ingresado.

**8.-** Crear un método llamado vector8 en el cual debe crear un arreglo bidimensional con su horario de clase.

**9.-** Crear un método llamado vector9 en el cual permita el ingreso de una sola palabra de por lo menos 5 caracteres y crear un arreglo con cada una de sus letras.

**10.-** Crear un modulo llamado vector10 en el cual debe crear una matriz bidimensional de 3 x 3, llenándola solo con palíndromos.

**11.-** Crear un método menú que sea llamado desde **static void Main** y que permita validar que el dato ingresado por el usuario es un número y además se encuentre entre las alternativas del menú.