

EJERCICIO 60 – ejer60.java

Realiza un programa que solicite la dimensión de un vector por teclado. Una vez creado el vector, lo informará con valores aleatorios entre 0 y 100, lo mostrará por pantalla y además dirá si está ordenado o no.

Ejemplo de ejecución:

```
Introduzca la dimensión del vector:
3
Tu vector es:
10 50 75
El vector sí está ordenado
```

```
Introduzca la dimensión del vector:
5
Tu vector es:
15 48 30 5 34
El vector no está ordenado
```

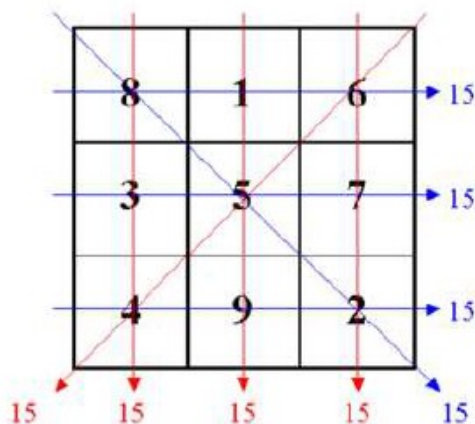
El programa se puede llevar a cabo de múltiples maneras y todas válidas, aunque yo aconsejo utilizar los siguientes métodos de clase envolvente Arrays:

- Arrays.copyOfRange: copia el contenido de un vector en otro vector.
- Arrays.sort: ordena el vector.
- Arrays.equals: compara 2 vectores.

EJERCICIO 61 – ejer61.java

Realizar el programa del “Cuadrado Mágico”: El programa recibirá las dimensiones y los valores de una matriz cuadrada NxN y dirá si el cuadrado es mágico o no.

Un cuadrado mágico es una matriz cuadrada en la cual la suma de cada una de las filas y cada una de las columnas y de las 2 diagonales principales es igual:



1	15	14	4
12	6	7	9
8	10	11	5
13	3	2	16