

1. Crea un programa que permita sumar arrays multidimensionales. Para ello sigue los siguientes pasos:
  - a. Pide al usuario el tamaño de las matrices
  - b. Se crearán automáticamente dos matrices con números aleatorios entre 0 y 50
  - c. Se crea una tercera matriz llamada sumaMatrices donde se guarda la suma de las celdas de las generadas en el punto anterior
  - d. Mostrar cada una de las matrices donde cada una tiene un título diferente para poder identificarlas
2. Crea un array de 10 posiciones y rellénalo con números aleatorios entre el 1 y el 20, pudiendo repetirse. Una vez llenado, crear un menú para que el usuario seleccione la acción que quiere realizar:
  - a. Imprimir array
  - b. Mover a izquierda
  - c. Mover a derecha
  - d. Invertir
3. Desarrolla un programa en Java que permita registrar, calcular e informar las notas de varios alumnos utilizando arrays.
  - a. Declara un array de tipo double para almacenar las notas de 10 alumnos.
  - b. Sigue al usuario que introduzca las 10 notas. En caso de introducir una nota inferior a 0 o superior a 10 volverá a pedirla
  - c. Calcula y muestra:
    - i. La nota media de la clase.
    - ii. La nota más alta y la más baja.
    - iii. Cuántos alumnos han aprobado (nota igual o mayor a 5) y cuántos han suspendido.
4. Crea una aplicación que permita realizar el sorteo del mundial. Para ello el sistema pedirá los nombres de las selecciones de los dos bombos, 5 por bombo. Una vez introducidos. Mostrar los emparejamientos de los equipos. Ten en cuenta que un mismo equipo no puede jugar más de un partido