## Vectores (arrays)

### Declaración de un array

**int**[] numeros = **new** **int**[5];

Recorrer un array

**for** (**int** i = 0; i < numeros.Length; i++)  
            {  
                Console.**WriteLine**("Posición " + i + ": " + numeros[i]);  
            }

Declaración de una matriz  
            **int**[,] matriz = **new** **int**[3, 2];

Recorrer una matriz  
            **for** (**int** fila = 0; fila < matriz.**GetLength**(0); fila++) // Recorre filas  
            {  
                **for** (**int** col = 0; col < matriz.**GetLength**(1); col++) // Recorre columnas  
                {  
                    Console.**Write**(matriz[fila, col]);  
                }  
            }

## Actividad (matrices)

1. Crear una aplicación que almacene en un vector las notas (entre 1 y 10) de 8 alumnos generadas aleatoriamente.  
   El programa debe:

* Mostrar todas las notas cargadas.
* Calcular y mostrar el promedio de las notas.
* Indicar cuántos alumnos aprobaron (nota ≥ 6) y cuántos desaprobaron.
* Mostrar la nota más alta y la más baja.

1. Crear una aplicación que solicite el nombre de los corredores, por cada corredor cargar 3 valores representando el tiempo en segundos de cada vuelta. Al finalizar mostrar:

* La vuelta más rápida (la de menor valor, recorrer la matriz)
* El nombre del corredor con el promedio total más bajo
* Mostrar los valores del corredor con promedio total más bajo

1. Genera una matriz de **10x10** que represente un tablero. Llénala con valores 0.  
   Luego, coloca en posiciones aleatorias 5 tesoros (valor 1) usando Random.  
   El programa debe permitir al usuario ingresar coordenadas (fila, columna) e indicar:

* Si encontró un tesoro o no.
* Cuántos intentos le quedan (máximo 10 intentos).  
  El juego termina al encontrar todos los tesoros o al agotarse los intentos.