1. Crea un array de números de 100 posiciones, que contendrá los números del 1 al 100. Obtén la suma de todos ellos y la media.
2. Crea un array de caracteres que contenga de la ‘A’ a la ‘Z’ (solo las mayúsculas). Después, ve pidiendo posiciones del array por teclado y si la posicion es correcta, se añadirá a una cadena que se mostrara al final, se dejará de insertar cuando se introduzca un -1.

Por ejemplo, si escribo los siguientes números  
0 //Añadirá la ‘A’  
5 //Añadirá la ‘F’  
25 //Añadirá la ‘Z’  
50 //Error, inserte otro número  
-1 //fin

Cadena resultante: AFZ

1. Pide al usuario por teclado una frase y pasa sus caracteres a un array de caracteres. Puedes hacer con o sin métodos de String.

\*\*\*\*\*\*MATRICES\*\*\*\*\*\*

1. Crear una matriz de 3×3 con los números del 1 al 9. Mostrar por pantalla, tal como aparece en la matriz.
2. Crear una matriz de 5 filas y n columnas (se pide al usuario). Rellenarlo con números aleatorios entre 0 y 10.
3. Programa Java para leer la altura de N personas y calcular la altura media. Calcular cuántas personas tienen una altura superior a la media y cuántas tienen una altura inferior a la media. El valor de N se pide por teclado y debe ser entero positivo.
4. Desarrolla un programa java para ser usado por los camareros de un restaurante, que sirva para tomar nota de los menús que los clientes van a tomar.

* Primer dato a introducir por el camarero es el número de comensales que tendrINTá que estar en el rango de 1-5, ya que no hay mesas de más de cinco comensales. El valor introducido debe asegurarse de que se encuentra en el rango definido.
* Entonces el camarero tiene que introducir el menú seleccionado por cada cliente.
* Tenemos tres menús: #1, #2 y #3. Puedes identificar cada menú por el número: menú 1, menú 2 o menú 3.
* Una vez introducidos todos los datos, el programa imprimirá por pantalla los menús solicitados por cada comensal.
* Tienes que emplear un array para registrar los menús que tomará cada comensal. Ten en cuenta que la dimensión de dicho array tendrá que definirse en ejecución, ya que no sabemos a priori cuantos comensales vamos a tener.

1. Llenar una matriz A[ ][ ] de tipo char de tamaño n x m, donde n y m son ingresados por el usuario y deben ser impares, de tal forma que al imprimir A[ ][ ] se visualice por pantalla una cruz.

