

1-Faça um programa que imprima uma matriz 5x5 com o X no meio, e que seja possível mover o X usando os números, conforme a figura abaixo.

```

"C:\Users\Kraken Ultra\Desktop\LOG_9_MatrizMoveX.exe"
[ ][ ][ ][ ][ ]
[ ][ ][ ][ ][ ]
[ ][X][ ][ ][ ]
[ ][ ][ ][ ][ ]
[ ][ ][ ][ ][ ]

Informe uma das opcoes para mover o X ou 0 (zero) para sair: 4-Esquerda | 6-Direita | 8-Sobe | 2-Desce
2
[ ][ ][ ][ ][ ]
[ ][ ][ ][ ][ ]
[ ][ ][X][ ][ ]
[ ][ ][ ][ ][ ]
[ ][ ][ ][ ][ ]

Informe uma das opcoes para mover o X ou 0 (zero) para sair: 4-Esquerda | 6-Direita | 8-Sobe | 2-Desce
6
[ ][ ][ ][ ][ ]
[ ][ ][ ][ ][ ]
[ ][ ][X][ ][ ]
[ ][ ][ ][ ][ ]
[ ][ ][ ][ ][ ]

Informe uma das opcoes para mover o X ou 0 (zero) para sair: 4-Esquerda | 6-Direita | 8-Sobe | 2-Desce
5
Opcao invalida!!
Informe uma das opcoes para mover o X ou 0 (zero) para sair: 4-Esquerda | 6-Direita | 8-Sobe | 2-Desce

```

2-Faça um programa que receba 3 números do usuário e gere uma matriz 10x10 contendo o primeiro número digitado como a diagonal principal, o segundo número como diagonal superior e o terceiro número como diagonal secundária. Imprima a matriz. A figura abaixo exemplifica como deve ser o sistema.

```

"C:\Users\Kraken Ultra\Desktop\LOG_9_MatrizTresNumDi..."
Informe um numero para ser a diagonal principal
0
Informe um numero para ser a diagonal superior
1
Informe um numero para ser a diagonal inferior
2
[0][1][1][1][1][1][1][1][1][1]
[2][0][1][1][1][1][1][1][1][1]
[2][2][0][1][1][1][1][1][1][1]
[2][2][2][0][1][1][1][1][1][1]
[2][2][2][2][0][1][1][1][1][1]
[2][2][2][2][2][0][1][1][1][1]
[2][2][2][2][2][2][0][1][1][1]
[2][2][2][2][2][2][2][0][1][1]
[2][2][2][2][2][2][2][2][0][1]
[2][2][2][2][2][2][2][2][2][0]

```

Dica ☺: existe uma relação lógica entre as diagonais e as linhas e colunas de uma matriz, a figura abaixo ajuda a identificar essa relação

[0,0]	[0,1]	[0,2]	[0,3]	[0,4]
[1,0]	[1,1]	[1,2]	[1,3]	[1,4]
[2,0]	[2,1]	[2,2]	[2,3]	[2,4]
[3,0]	[3,1]	[3,2]	[3,3]	[3,4]
[4,0]	[4,1]	[4,2]	[4,3]	[4,4]