

Ejercicios de Arrays bidimensionales



Relación de ejercicios

Ejercicio 1. Crea una aplicación que imprima la siguiente matriz:

11	12	13	14	15
21	22	23	24	25
31	32	33	34	35

Ejercicio 2. Implementa una aplicación que genere una matriz cuadrada de $N \times N$ vacía y le pida al usuario un número de fila, un número de columna y una letra. Si en la posición de esa fila y columna no hay nada (está vacía) se debe insertar la letra. Si en dicha posición ya hay una letra, se debe informar al usuario que dicha posición ya está ocupada. Independientemente de cómo introduzca el usuario la letra (en mayúsculas o minúsculas) en la matriz se debe almacenar en mayúsculas. Tras cada intento, se debe mostrar el estado actual de la matriz.

Ejercicios de ampliación

Ejercicio A1. Implementa un programa que permita, a dos jugadores, jugar al “Cuatro en raya”, “Cuatro en línea” o “Conecta 4”.

Explicación: <https://www.aboutespanol.com/conecta-cuatro-2077685>

Ejercicio A2. Implementa un programa que permita a dos jugadores jugar al hundir la flota.

Explicación: <https://www.planinfantil.es/plan/hundir-la-flota/>

Ejercicio A3. Implementa un programa que permita, a un jugador, jugar al buscaminas.

Explicación: <https://buscaminas.eu/reglas>