

Ejercicios de PE con Arrays

Ejercicio 1

Escribe un programa que lea 15 números por teclado y que los almacene en un array. Rota los elementos de ese array, es decir, el elemento de la posición 0 debe pasar a la posición 1, el de la 1 a la 2, etc. El número que se encuentra en la última posición debe pasar a la posición 0. Finalmente, muestra el contenido del array.

Ejercicio 2

Implementa el juego 3 en raya asignando "0" al ordenador y "X" al jugador. El usuario indicará las coordenadas en las que quiere jugar indicando primero la fila y luego la columna. Ten en cuenta que hay máximo 9 movimientos, y que se debe comprobar si el jugador o el ordenador gana tras cada uno de los movimientos. Primero le toca el turno al jugador y después al ordenador

TIP de borrado de pantalla:

```
System.out.print("\033[H\033[2J");  
System.out.flush();
```

Ejercicio 3

Crear y rellenar por teclado una tabla de tamaño 4x4 y decir si es simétrica o no, es decir, si se obtiene la misma tabla al cambiar las filas por columnas.

Ejemplo m1 = {{1234} {2567} {3689} {4790}} es simétrica

Ejercicio 4

Crear una matriz "marco" de tamaño 8x6: todos sus elementos deben ser 0 salvo los de los bordes que deben ser 1. Mostrarla.