

UT4. TAREA 1: ACTIVIDADES ARRAYS

- 1- Crea un método *fusiona* que recibe como parámetros dos arrays de tipo entero y devuelve un array que es el resultado de concatenar los originales.
- 2- Crea un método *genera* que recibe como parámetro un número entero, y devuelve un array en el que cada una de las cifras del número, es un valor en el array.
- 3- Crea un método *ordena* que recibe como parámetro un array de enteros y ordena los valores de menor a mayor. No retorna ningún valor. Usa el algoritmo de la burbuja y entiende su funcionamiento.
- 4- Crea un método *inserta* que recibe como parámetros un array de float, un valor y una posición. Se debe insertar el valor en la posición indicada, desplazando una posición a la derecha los elementos siguientes sin pisar ninguno de los elementos. Comprobar que la posición está en los límites del array. Devuelve un nuevo array con el nuevo elemento insertado.

Entrega un único fichero .java con una clase TareaArrays, que implemente los 4 métodos y sean estáticos y públicos.