

# Sesión 20: Matrices

Introducción a la Programación  
Grado en Ingeniería Informática, EPI Gijón

{jdiez,oluaces,juanjo}@uniovi.es

Departamento de Informática - Universidad de Oviedo en Gijón





## Suma de las columnas

### Tarea 1

Crea un proyecto que se llame PMatriz que contenga la clase TestMatriz. Declara una matriz y lee su contenido. Realiza, ahora, la suma de los valores que hay en cada columna y muestra el resultado en la consola.

Nota: Para introducir los datos de la matriz, puedes utilizar el método estático LeeMatriz que se ha visto en teoría.



# Traspuesta de un matriz

## Tarea 2

Crea el proyecto PMatrizTraspuesta, con la clase PMatrizTraspuesta para realizar el programa principal. Dicho programa debe leer una matriz cuadrada de teclado y debe modificarla de forma que contenga su matriz traspuesta. Una vez modificada debe imprimirla por pantalla.

Nota: No se puede utilizar una matriz auxiliar, se debe modificar la propia matriz leída. Para mostrar la matriz por pantalla puedes utilizar el método estático `Imprime Matriz` visto en teoría.

## Tarea 3

Separa ahora el trozo de código para trasponer la matriz en un método que reciba la matriz, la modifique y no retorne nada.