

**Ejercicio 1:**

Hacer un programa que defina una matriz llamada TB de 10 x 10, inicialice mediante un bucle las filas pares a 1 y las impares a 0 y muestre el contenido de la matriz.

**Ejercicio 2:**

Hacer un programa que defina una matriz DIAGONAL de 5 x 5, que inicialice mediante bucles las diagonales a 1, y el resto de celdas a 0.

	0	1	2	3	4
0	1				1
1		1		1	
2			1		
3		1		1	
4	1				1

**Ejercicio 3:**

Diseñar un programa que muestre la suma de dos matrices bidimensionales de 5 filas x 4 columnas, rellenas con valores dados por el usuario. (La matriz resultante contiene la suma de los elementos respectivos).

**Ejercicio 4:**

Sobre una matriz de 3 filas por 6 columnas con valores introducidos por el usuario, mostrar la matriz con los datos introducidos así como:

- El menor número de la matriz y su posición.
- El mayor número de la matriz y su posición.
- El menor número de cada fila y su posición.
- El menor número de cada columna y su posición.
- La media de todos los números.
- La suma de todos ellos.

**Ejercicio 5:**

Diseñar un programa que decida si una matriz de dimensión 4 x 4 de números enteros es simétrica. Al doblarla por la diagonal izquierda coinciden los valores.

	0	1	2	3	4
0	1	7	6	2	3
1	7	1	5	4	5
2	6	5	1	4	1
3	2	4	4	1	2
4	3	5	1	2	1

**Ejercicio 6:**

Se desea implementar un programa para el manejo de las notas de un grupo. El grupo se compone de 5 alumnos y tienen 3 módulos. Crear método para insertar las notas entre 0 y 10 manual. Llamarlo **RellenoManual**.

Crear método para insertar las notas entre 0 y 10 aleatorio. Llamarlo **RellenoAleatorio**.

Crear método para mostrar el array. Llamarlo **Mostrargrupo**.

Calcular las notas medias de cada alumno. No se calculará la nota media si alguno de los módulos está suspendido. Crear método llamarlo **Mediaporalumnoaprobadado**.

Calcular la máxima nota por módulo. Crear método llamarlo **Maximanotapormodulo**.

La nota media por módulo. Crear método llamarlo **Medianotapormodulo**.

**Ejercicio 7:**

En un supermercado se ha decidido controlar las horas de entrada de los trabajadores de los distintos departamentos de la empresa (panadería, carnicería, perfumería, verdulería, charcutería, almacén, ventas), con el objeto de ajustar los horarios en función de la demanda de clientes en las horas de apertura al público del establecimiento. Para hacer la estadística se han creado unas plantillas identificando a un empleado por el número de departamento (filas) y el número de empleado(columnas):

	Dpto /empleado	0	1	2	3	4	5
Panadería	0	7.30	7.35	9.30	9.30	9.30	13.00
Carnicería	1	7.30	12.30	13.06	17.17	19.00	9.32
Perfumería	2	7.30	12.00	13.27	15.40	17.07	18.00
Verdulería	3	9.00	13.06	7.30	7.30	9.30	17.07
Charcutería	4	9.14	9.30	17.07	13.06	15.40	15.40
Almacén	5	12.30	17.07	7.30	9.30	15.40	13.06
Ventas	6	9.00	9.30	13.06	17.07	7.30	9.30

Se desea saber:

a) Relación de todos los empleados que llegaron antes de una hora dada por el usuario, identificados por el nº de dpto. y el nº de empleado. Por ejemplo si la hora introducida fuera 9.00, en relación a los datos anteriores, el programa devolvería: 00, 01, 10, 20, 32, 33, 52, 64

b) Número de empleados total que se encontraban trabajando en el establecimiento entre un intervalo de horas dadas por el usuario. Por ejemplo, si el intervalo de horas fuera entre las 7.00 y las 8.00 el resultado del programa sería 8

c) Número de empleados de cada uno de los departamentos que se encontraban en el establecimiento a una hora dada. Por ejemplo, si la hora dada por el usuario fuera las 9.00, el resultado del programa sería:

- 🕒 Panadería: 2
- 🕒 Carnicería: 1
- 🕒 Perfumería: 1
- 🕒 Verdulería: 3
- 🕒 Charcutería: 0
- 🕒 Almacén: 1
- 🕒 Ventas: 2

Para ello el programa mostrará un menú con las opciones dadas y otra para salir del programa.

**Ejercicio 8:**

Inventarios para un red de almacenes. Tenemos un inventario de M piezas distribuidas por N almacenes, expresado mediante una matriz de M x N, y un vector de costes de M elementos con los precios de las piezas. Diseñar un programa que halle:

- a. El valor total general
- b. El valor total de una pieza en todos los almacenes
- c. Valor total de todas las piezas por almacén
- d. Valor de cada pieza por almacén.

Por ejemplo: para M=3 y N=2 la tabla inicial es:

	Pieza 1	Pieza 2	Pieza 3
Almacén 1	31	42	64
Almacén 2	50	101	194
Costes	19,61	23	86,04

d)	Pieza 1	Pieza 2	Pieza 3	c)
Almacén 1	607,91	966	5506,56	<b>7080,47</b>
Almacén 2	980,5	2323	16691,76	<b>19995,26</b>
<b>b)</b>	<b>1588,41</b>	<b>3289</b>	<b>22198,32</b>	<b>27075,73</b>
				<b>a)</b>

**Ejercicio El Juego del Ahorcado:**

El juego constará de un menú que permitirá realizar las siguientes opciones:

1. Gestionar palabras
2. Jugar
3. Salir

**PARTE I: GESTIONAR PALABRAS**

Consistirá en la creación de un array que contendrá las palabras no se admitirán palabras repetidas, Para la creación del fichero el programa funcionará con las siguientes opciones:

1. Añadir palabra
2. Listar palabras
3. Buscar palabra
4. Eliminar palabra
5. Salir

**PARTE II: JUGAR**

El programa elegirá una palabra al azar del array y mostrará en pantalla los huecos correspondientes a cada una de las letras de la palabra. A continuación se introducirá una letra, si pertenece a la palabra se incluirá en el hueco correspondiente, sino se contará como un fallo.

Se podrá repetir el proceso mientras no se haya finalizado el juego, o adivinado la palabra, o completado el nº máximo de intentos.