**✏️  Actividad 1**

Crea un programa que solicite al usuario ingresar el tamaño deseado para dos vectores. El primero almacenará nombres de personas como cadenas, mientras que el segundo vector contendrá la longitud de cada uno de los nombres. Luego, se mostrarán en pantalla los nombres junto con su respectiva longitud.

**✏️  Actividad 2**

Crea un vector que contenga 100 notas de 100 supuestos estudiantes, con valores entre 0 y 10 generadas aleatoriamente.. Luego, de acuerdo a las notas almacenadas en el arreglo, el programa debe indicar cuántos estudiantes son:

* Deficientes: 0-3
* Regulares: 4-6
* Buenos: 7-8
* Excelentes: 9-10

**✏️  Actividad 3**

Desarrolla un programa que inicialice un arreglo de números, permitiéndote elegir el tipo y tamaño del arreglo. Puedes generar datos aleatorios para poblar el arreglo o asignar valores manualmente. Posteriormente, crea una función que calcule y devuelva la diferencia entre el valor más pequeño y el valor más grande de este arreglo. Para cumplir con las necesidades de la actividad, se sugiere dividir el proceso en subprocesos o funciones, esto te permitirá tener un código más modular y fácil de entender, cumpliendo con las necesidades de la actividad y facilitando futuras modificaciones o expansiones del programa.

**✏️  Actividad 4**

Diseña un programa que trabaje con un vector de datos lógicos de tamaño 5. El programa debe realizar las siguientes tareas:

1. Llenar el vector con valores lógicos (verdadero o falso) ingresados por el usuario.
2. Mostrar en pantalla el vector original.
3. Determinar y mostrar un mensaje en pantalla indicando si todos los elementos del vector son verdaderos.
4. Determinar y mostrar un mensaje en pantalla indicando si al menos uno de los elementos del vector es verdadero, junto con la posición en la que se encuentra.
5. Determinar y mostrar un mensaje en pantalla indicando si todos los elementos del vector son falsos.
6. Determinar y mostrar un mensaje en pantalla indicando si al menos uno de los elementos del vector es falso, junto con la posición en la que se encuentra.