**Ejercicios Prácticos**

**✏️  Actividad 1**

Crear una matriz de tamaño n x m, donde n y m son valores ingresados por el usuario. Llenar la matriz con números aleatorios comprendidos entre 1 y 100, luego mostrar su traspuesta. En caso de no estar familiarizado con el concepto de traspuesta, puedes consultar la siguiente referencia:[Matriz Traspuesta.](https://www.geogebra.org/m/mafmgjpd)

**✏️  Actividad 2**

Desarrolla un programa que genere una matriz de tamaño 5x15. Tu tarea consiste en llenar la matriz con unos y ceros, donde los 1 ocupan el borde externo de la matriz y los 0 llenarán el área interior.

Por ejemplo, el aspecto final de tu matriz deberá ser el siguiente:

 111111111111111

100000000000001

100000000000001

100000000000001

111111111111111

**✏️  Actividad 3**

Crea una matriz con 3 columnas y una cantidad de filas definida por el usuario. En las dos primeras columnas, el usuario ingresará valores enteros (puede diseñar este ingreso de manera aleatoria para enviar la carga manual). En la tercera columna se almacenará el resultado de sumar los números de la primera y segunda columna. La matriz se mostrará de la siguiente forma:

3 | 5 | 8 → 8 se obtuvo de sumar 3 + 5

4 | 3 | 7 → 7 se obtuvo de sumar 4 + 3

1 | 4 | 5 → 5 se obtuvo de sumar 1 +4

**✏️  Actividad 4**

Desarrolla un programa que calcule la multiplicación de dos matrices de enteros de tamaño 3x3. Asegúrate de inicializar las matrices para evitar tener que ingresar datos desde el teclado. La multiplicación se almacenará en una tercera matriz, donde cada elemento será el resultado de multiplicar los elementos correspondientes en la misma posición de las matrices A y B. Por ejemplo, el elemento en la posición (0,0) de la matriz C será el resultado de multiplicar el elemento en la posición (0,0) de la matriz A con el elemento en la posición (0,0) de la matriz B.

Por ejemplo:

