

Ejercicios de clase

Presente diseños modulares con un main más reducido y legible:

- ➊ Rediseñar con funciones la solución del ejercicio 3 de la clase 14, cargando el vector `vect3` mediante una función denominada `void cargarIntercalado(...)`. Complete los parámetros necesarios para que la función realice la carga.
- ➋ Cargar un vector con 15 enteros aleatorios y obtenga la sumatoria de todos los elementos del vector mediante función.
- ➌ Cargar un vector con 10 enteros aleatorios y luego copiarlos en otro vector. Mostrar el vector original y el vector copia.
- ➍ Dado un vector con $N=30$ enteros que simula un tablero de interruptores con dos posibles valores 0-OFF y 1-ON, inicializar el vector de interruptores en OFF, es decir, todos los elementos con valor cero, mediante la función `void inicializar(int v[N])`. Luego manipular el tablero con las siguientes funciones:
 - ▶ `void encender(int v[N], int posicion)` recibe una posición válida del tablero (entre 0 y $N-1$) que representa el interruptor que será encendido, es decir, cambiará el contenido del elemento de la posición específica a 1.
 - ▶ `void contarInterruptores(int v[N])` muestra el detalle de cuántos interruptores están apagados (0-OFF) y cuántos están encendidos (1-ON).

Solicite al usuario qué interruptores desea encender hasta que ingrese -1 para terminar.