

<b>CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR</b> <b>DESARROLLO DE APLICACIONES WEB</b> <i>UT3 – ESTRUCTURAS DE ALMACENAMIENTO ESTÁTICAS</i>	 <b>EFA</b> MORATALAZ Profesor: <b>DGC</b>	Asignatura: <b>PROGRAMACIÓN</b>  Fecha:	<b>Nota:</b>
Alumno: _____			

1. Crear una matriz de 3x3 con los números del 1 al 9. Mostrar por pantalla en forma de tabla.
2. Crear una matriz de 5 filas y N columnas (se pide al usuario). Rellenarlo con números aleatorios entre 0 y 10.
3. Crear dos matrices de NxN y sumar sus valores, los resultados se deben almacenar en otra matriz. Los valores y la longitud serán insertados por el usuario. Mostrar las matrices originales y el resultado.
4. Generar una matriz de 3x3 con números aleatorios sin repetirse.
5. Dada la matriz anterior, realizar la suma de una columna o fila aleatoria (tanto la elección de la fila o columna, como de elegir si es una columna o una fila).
6. Implementar el software para una máquina expendedora. En una matriz se almacenarán los productos y en otra matriz los precios. Para esta máquina se podrá: 1) mostrar golosinas 2) pedir una golosina 3) depositar monedas 4) Salir del programa. Recuerda el uso de métodos y funciones para ejercicios de este tipo.
7. El 3 en raya. Tenemos dos jugadores (X y O) que tienen que jugar al tres en raya. El tablero de juego será una matriz de 3x3 que inicialmente estará vacía o con un carácter neutro. En cada turno, el jugador tendrá que decir en qué posición quiere colocar su ficha. El juego termina cuando uno de los jugadores hace 3 en raya o si no hay más fichas por poner. Realizarlo de forma modular.