

# Ejercicios 3 -Vectores y Matrices

---

- 1- Crea un vector con un tamaño de 10, el algoritmo te solicitará por teclado 10 números y terminará mostrando por pantalla la media de valores del vector.
- 2- Realiza el problema anterior creando una función (subproceso) "calcular\_media" la cual reciba como parámetros un vector, el tamaño del mismo y devuelve la media de los valores del vector.
- 3- Crea un vector en el que le indiques el tamaño por teclado y crear una función que rellene el vector con los múltiplos de un número pedido por teclado.
- 4- Crea dos vectores que tengan el mismo tamaño (lo pedirá por teclado), en uno de ellos almacenaras nombres de personas como cadenas, en el otro vector ira almacenando la edad de los nombres. Crea un procedimiento (subproceso) que muestre por pantalla el contenido de los dos vectores.
- 5- Haz lo mismo que el ejercicio anterior pero con una Matriz. Ten en cuenta que no podemos tener una columna con cadena y otra con números, así que usa la función **convertirtexto(numero)** para las celdas de las edades. Piensa cuantas columnas y filas deberá tener la matriz, también de qué forma deberemos recorrerla según lo que nos pide.
- 6- Crea una matriz de  $n \times m$  donde  $n$  y  $m$  los leerás por teclado. Crea un procedimiento (subproceso) que te rellene la matriz con números aleatorios (recuerda la función `azar(X)`). Crea otro procedimiento (subproceso) que se encargue de mostrar por pantalla la matriz, pero cada fila de la matriz la pintara en la misma línea. Para eso puedes usar la instrucción "Sin saltar". Ejemplo de matriz  $3 \times 2$

2	4	2
6	1	9