

Sk.A Matice 1 (20b)

- Uživatel je vyzván k zadání obdélníkové matice **A** typu $m \times n$ ($m \geq 2, n \geq 2$, pokud $m=n$, tak je uživatel vyzván k novému zadání) (3b)

- Najdete maximální prvek **A** (nepoužijete fci max!) a jeho pozici

Výpis: Maximální prvek A je $A(..., ...) = \dots$ (5b)

- Z matice **A** vytvoříte matici **B** tak, že prvky matice **A** ležící v 1.sloupci vynásobíte -2 (**B**) (3b)

- Prvky 2. řádku matice **A** uložíte do vektoru **v** a vypočítáte jeho velikost (Výpis: $|v| = \dots$) (4b)

- Program zjistí, kolik prvků matice **B** je kladných a uloží tyto prvky do pole **u**. Prvky **u** znázorněte modrým křížkem (5b)