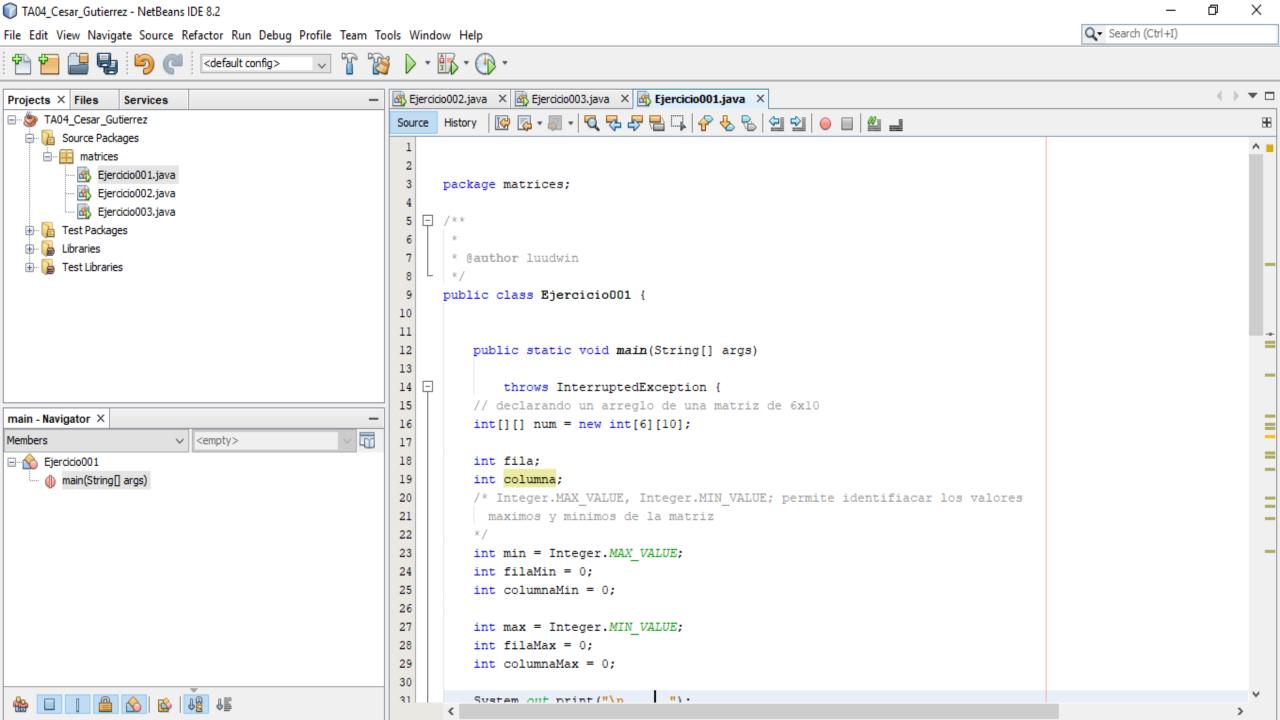
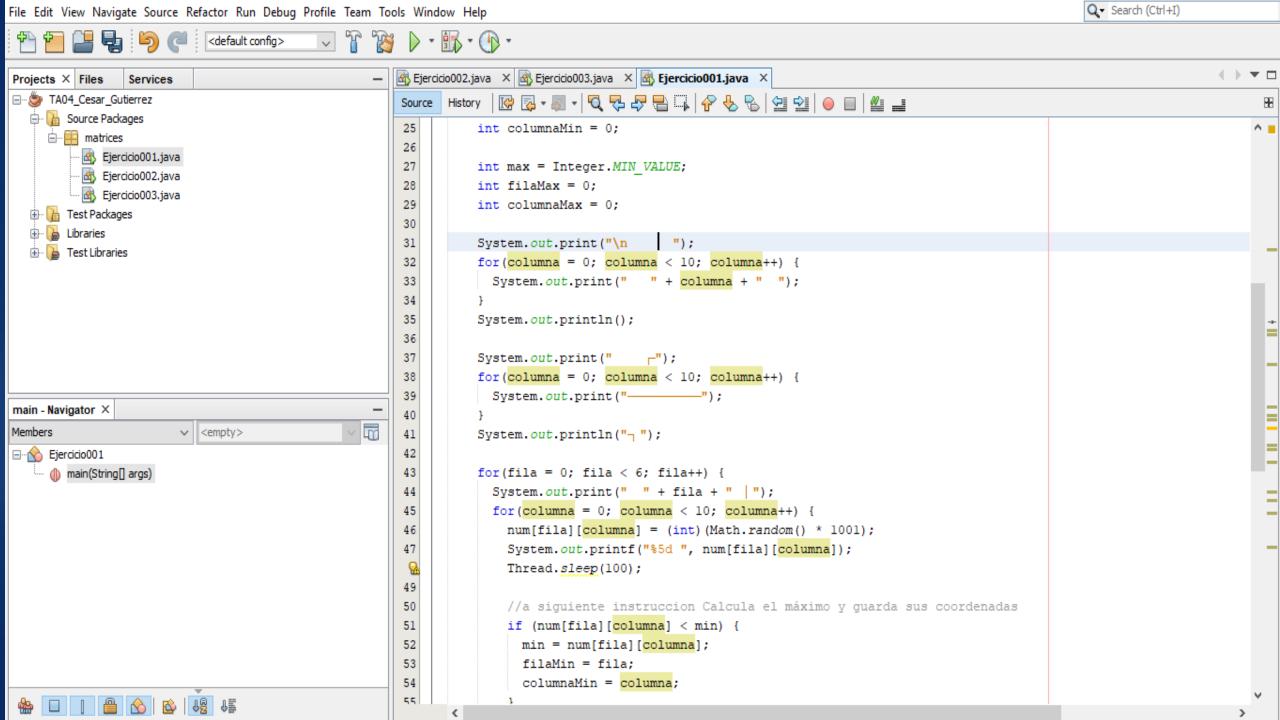
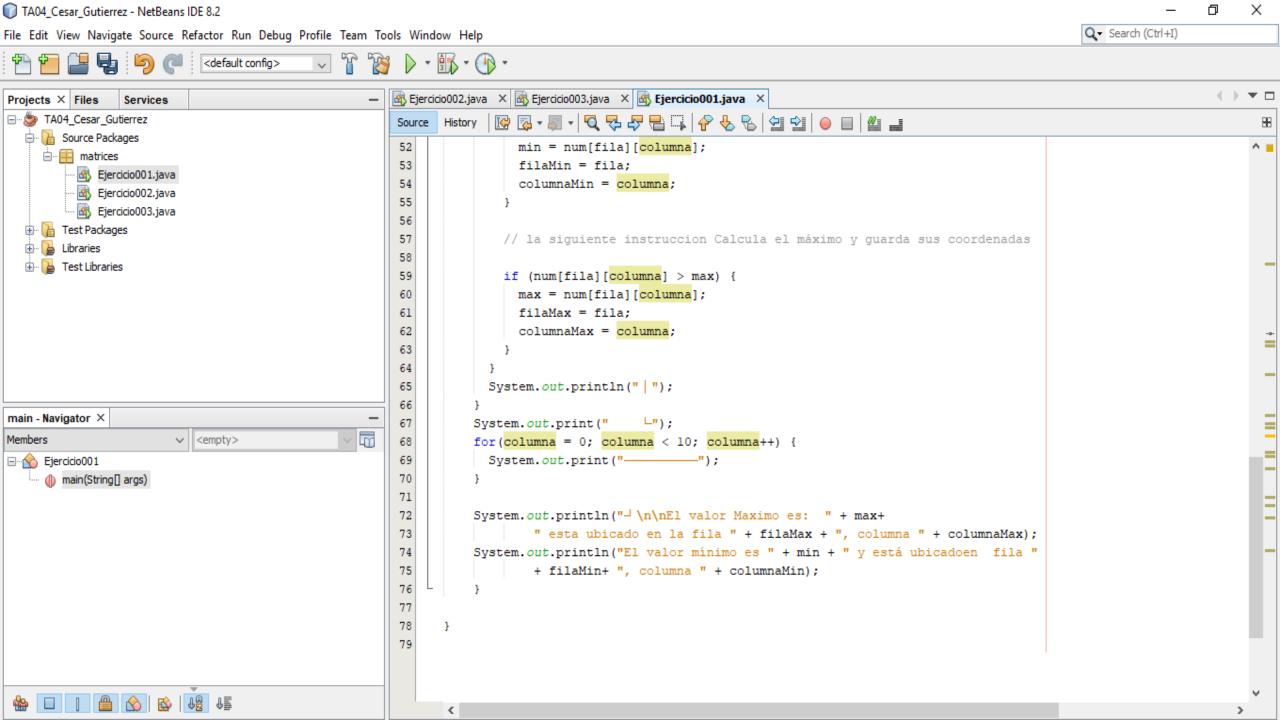
## ARFA ACADEMICANO 04 [TA04]

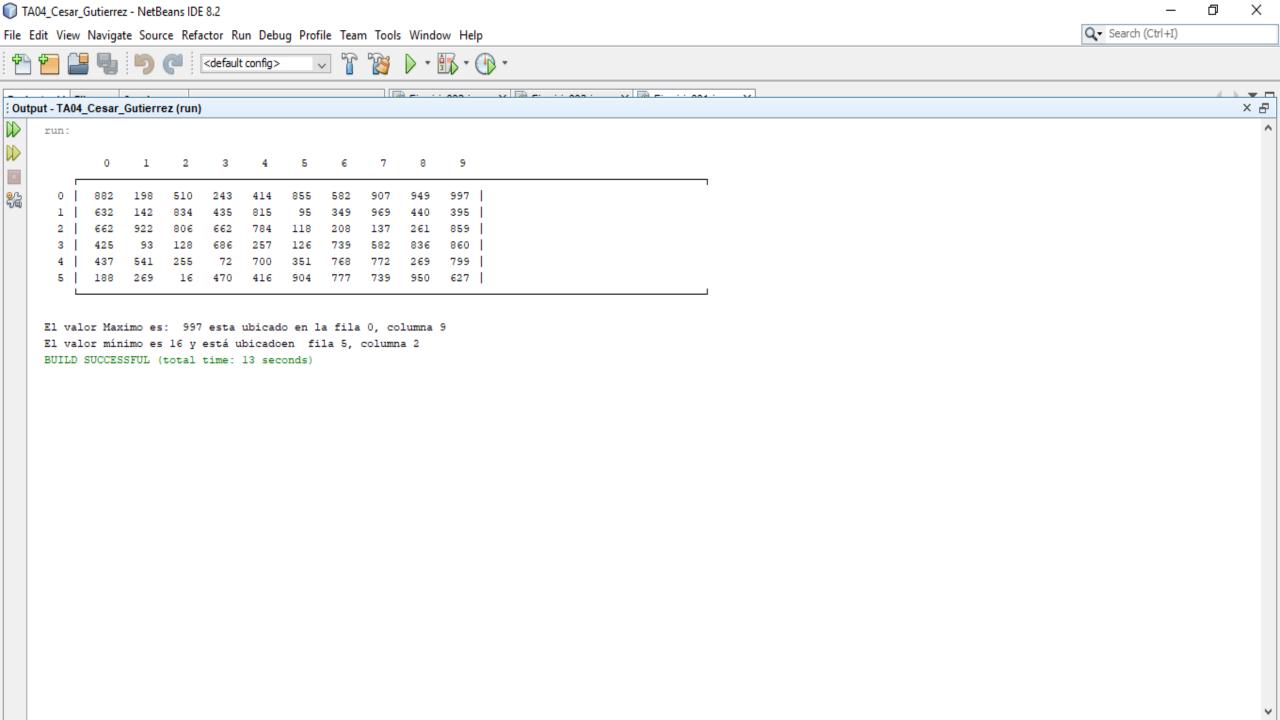
## EJERCICIO 001

REALIZA UN PROGRAMA QUE RELLENE UN ARRAY DE 6 FILAS POR 10 COLUMNAS CON NÚMEROS ENTEROS POSITIVOS COMPRENDIDOS ENTRE 0 Y 1000 (AMBOS INCLUIDOS). A CONTINUACIÓN, EL PROGRAMA DEBERÁ DAR LA POSICIÓN TANTO DEL MÁXIMO COMO DEL MÍNIMO.



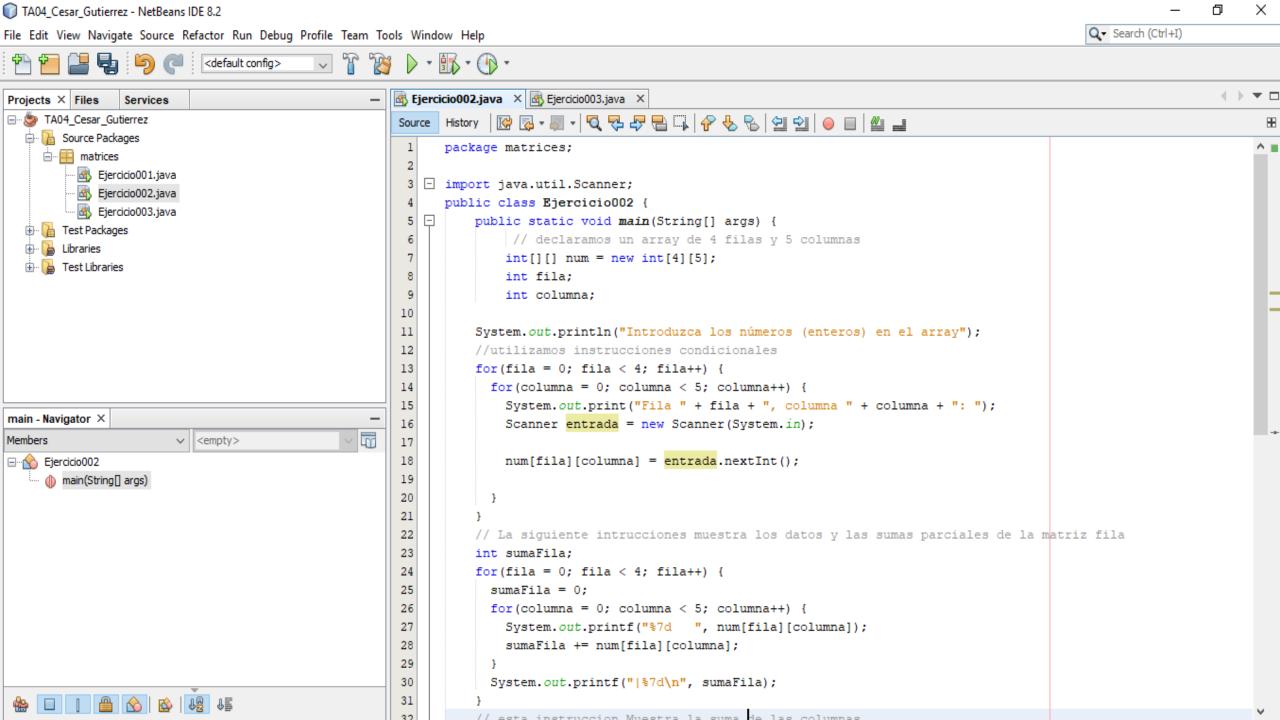


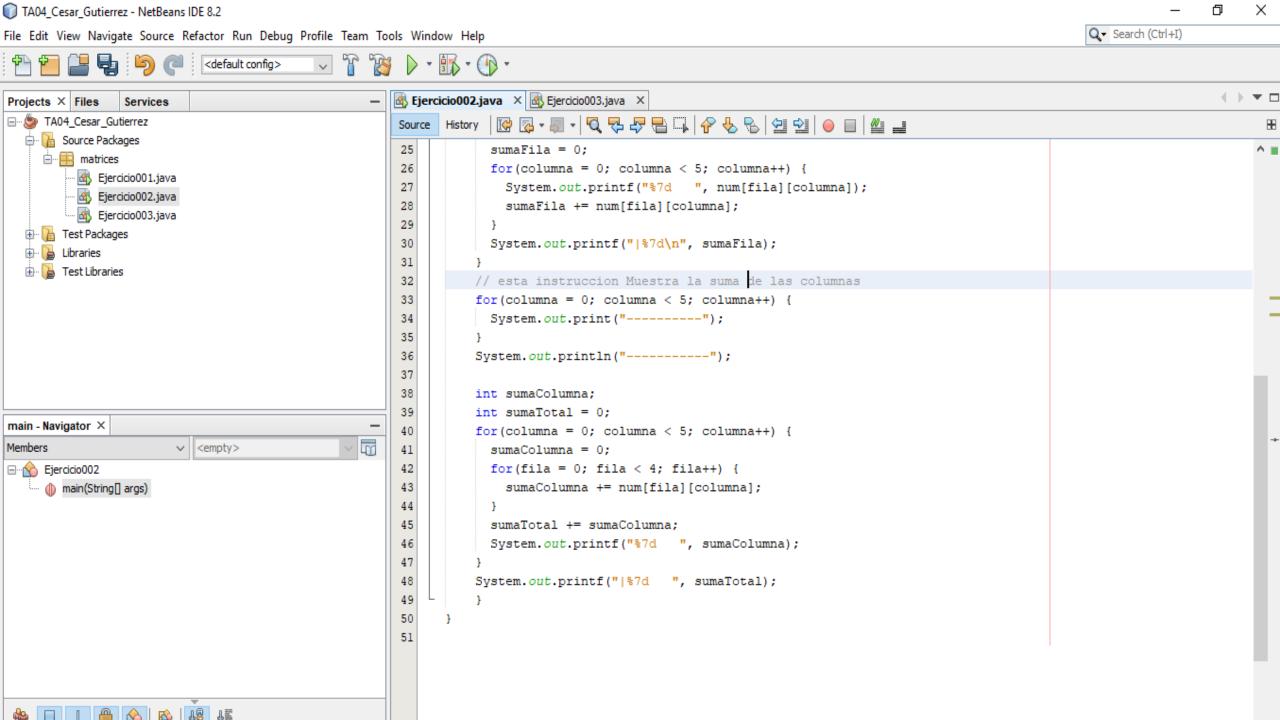


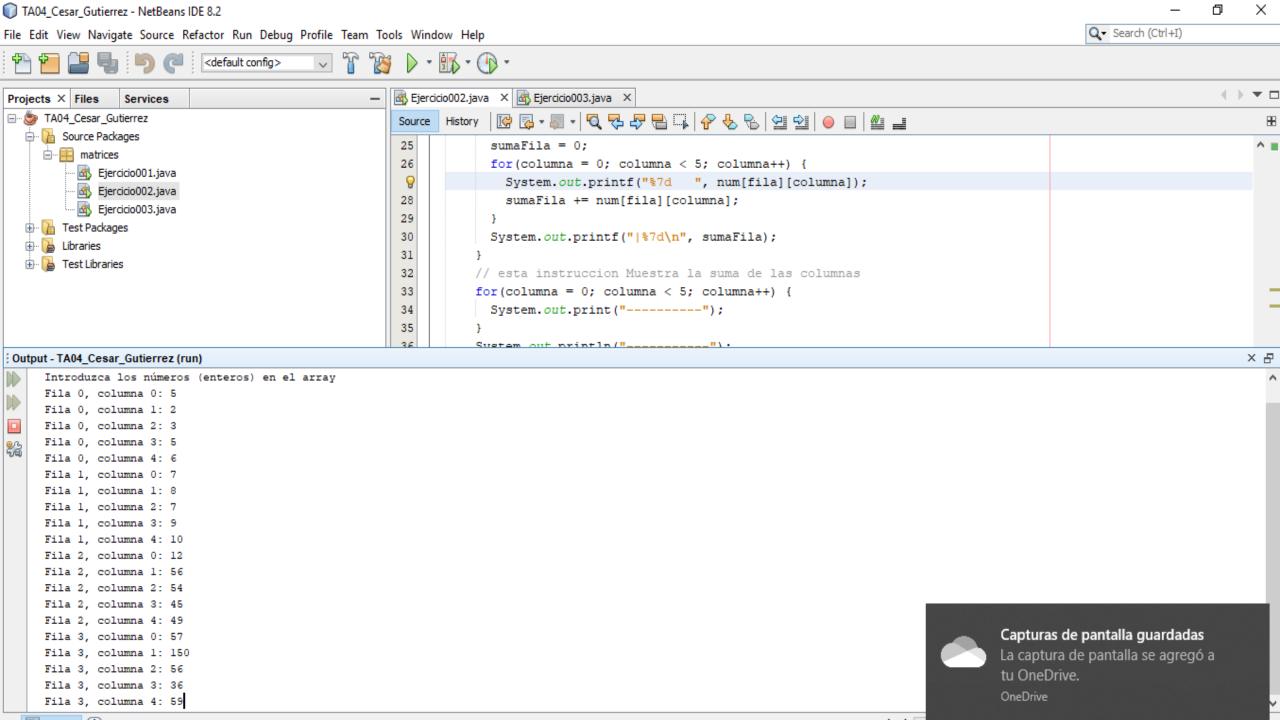


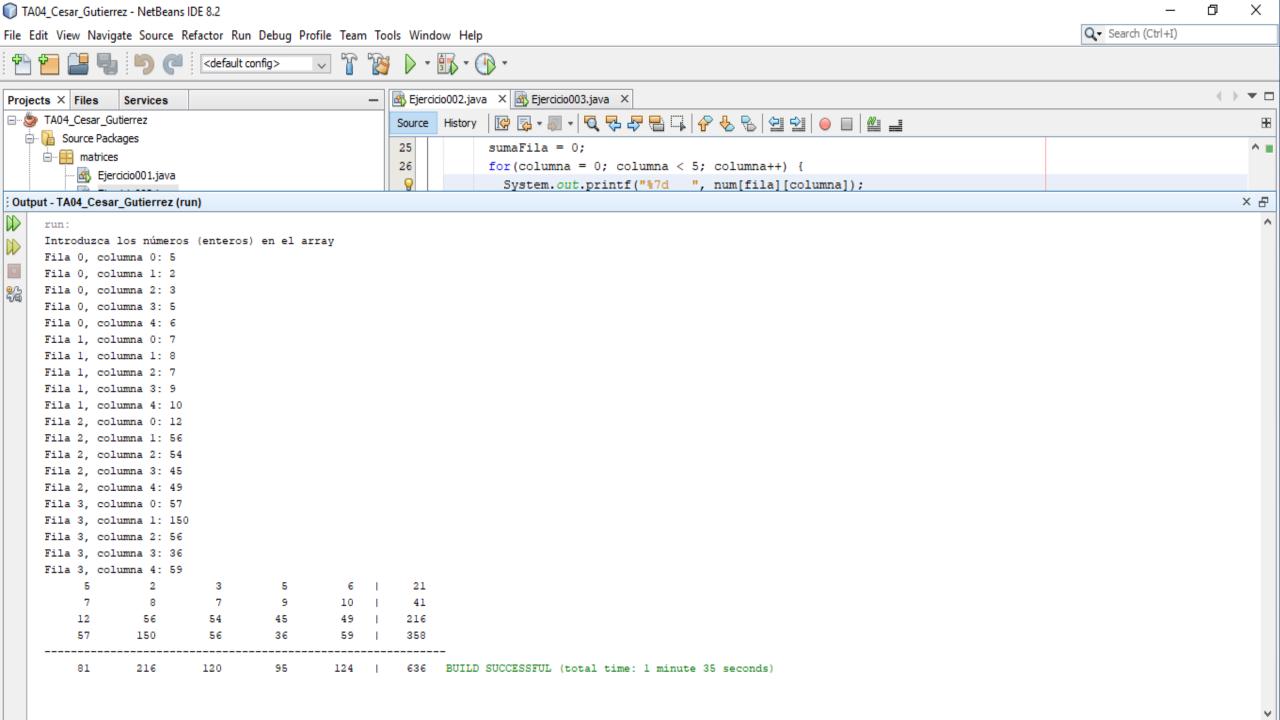
## EJERCICIO 002

ESCRIBE UN PROGRAMA QUE PIDA 20 NÚMEROS ENTEROS. ESTOS NÚMEROS SE DEBEN INTRODUCIR EN UN ARRAY DE 4 FILAS POR 5 COLUMNAS. EL PROGRAMA MOSTRARÁ LAS SUMAS PARCIALES DE FILAS Y COLUMNAS IGUAL QUE SI DE UNA HOJA DE CÁLCULO SE TRATARA. LA SUMA TOTAL DEBE APARECER EN LA ESQUINA INFERIOR DERECHA.









## EJERCICIO 003

ESCRIBE UN PROGRAMA QUE, DADA UNA POSICIÓN EN UN TABLERO DE AJEDREZ, NOS DIGA A QUÉ CASILLAS PODRÍA SALTAR UN ALFIL QUE SE ENCUENTRA EN ESA POSICIÓN. COMO SE INDICA EN LA FIGURA, EL ALFIL SE MUEVE SIEMPRE EN DIAGONAL. EL TABLERO CUENTA CON 64 CASILLAS. LAS COLUMNAS SE INDICAN CON LAS LETRAS DE LA "A" A LA "H" Y LAS FILAS SE INDICAN DEL 1 AL 8.

