



TP7 – APLICACIÓN DE CONCEPTOS – ARREGLOS BIDIMENSIONALES (MATRICES)

1. Escribir un programa que permita a un usuario cargar datos a una matriz de enteros, cuadrada, de 4 x 4 e informarla indicando filas y columnas.
2. Cargar una matriz de reales de 2 x 4 e informar, el N mayor, el menor, y la posición donde se encuentran.
3. Cargar una matriz de enteros de 5 x 5 y generar las salidas que se muestran a continuación con los datos que se encuentran en las posiciones indicadas.

X				
	X			
		X		
			X	
				X

X				
X	X			
X	X	X		
X	X	X	X	
X	X	X	X	X

				X
			X	
		X		
	X			
X				

4. Ingresar datos a una matriz de enteros de 5 x 5. Generar un vector suma, de 5 posiciones con la sumatoria de cada una de las filas de la matriz. Informar.
5. Modificar el ejercicio anterior de manera que el vector suma contenga la sumatoria de las columnas de la matriz.
6. Cargar con letras dos matrices A y B de 4 x 4 cada una, ingresar luego un N correspondiente a una de las columnas de A (validar el ingreso), a continuación realizar la transposición de la columna indicada de A en B (cambiar de matriz las columnas), Informar ambas matrices.
7. Cargar un vector de string con 5 palabras. Generar el vector longitud con la cantidad de letras de cada palabra ingresada.
8. Se ingresan el nombre, apellido y edad de 10 personas, al finalizar informar:
 - a. Listado de personas ingresadas (apellido, nombre y edad).
 - b. Listado de personas ordenadas alfabéticamente por apellido
 - c. Listado de personas ordenadas por edad de menor a mayor.
9. Programar una aplicación a modo de juego donde el usuario visualice una provincia argentina de la cual tendrá que ingresar su capital. Al ingresar mal la respuesta 3 veces ya sea en forma consecutiva o alternada el jugador pierde. Suma 5 puntos (los cuales deberán visualizarse por pantalla) por cada respuesta correcta. Gana el participante que mayor puntaje logre.