

Tarea 4.

Fecha de entrega, antes del miércoles 10 de septiembre

Programar las siguientes funciones y probarlas en el main para los casos que ustedes quieran.

1) Declarar un arreglo de 10 enteros, llenarlo con números aleatorios (los que ustedes quieran), hacer una función que recibe el arreglo como parámetro y usando un *for* regresa un 1 si el valor 6 está en el arreglo o bien regresa un 0 si no lo está (ver la diapositiva 6 de la clase para ver como se declara la función).

2) Modificar la función en el punto 1) para que le mandes como segundo parámetro el número que quieres buscar en el vector, de tal forma que ahora la función sirva para buscar cualquier número que tu quieras en el arreglo (el que le pases por parámetro).

3) Hacer una función que le mandas por parámetro un par de coordenadas de pantalla **x,y** enteras y dibuje en pantalla, usando GotoXY, cualquier figura sencilla con caracteres del teclado, que use 3 o 4 líneas, y que nos sirva para el juego de carreras que vamos a programar (un caballo, un perro, un auto, una bici, etc), ver por ejemplo



4) Supongamos 1 objeto (por ejemplo un caballo de carreras), que tiene su coordenada **x** y su coordenada **y** en la pantalla. Inicializa los valores de las coordenadas para que el objeto esté a la izquierda de la pantalla (por ejemplo **int x = 1;**) y en un renglón. Dibuja el objeto en pantalla, la salida se debe de ver como:



Continua en la siguiente página ...

Haz un programa que usando un ciclo altere la coordenada x moviéndolo de izquierda a derecha en la pantalla, de manera que avance el objetos de izquierda a derecha. Para hacer esto, cada vez dentro del ciclo debes de "borrar" donde estaba el objeto antes (recuerda que las coordenadas están guardadas en x y y) y pintarlo una posición mas a la derecha (incrementar la coordenada x). Para hacer lo anterior usa la función GotoXY vista en clase y la función que hiciste en el inciso 3)