

## Ejercicio :

# LAS TABLAS DE MULTIPLICAR

---

En una escuela de educación primaria se quiere elaborar un programa que permita a los alumnos repasar las tablas de multiplicar. Para ello han pensado que la mejor idea es que sean los propios niños los que introduzcan el número y que el programa les proporcione las siguientes resultados:

1. Un vector P que almacene la tabla de multiplicar (del 1 al 10) del número pedido.
2. Una matriz A que contenga todas las tablas de multiplicar de los 10 primeros números naturales, tal y como se aprecia en el ejemplo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

# RESOLUCIÓN



