

# TAREA 2.2



[Volver](#)

## 11823. Evaluando Una Función Rara

Puntos: 13.22

Tiempo límite por caso: 1s

Tiempo límite total: 1m0s

Memoria límite: 32MiB

### Descripción

Evaluar de forma correcta  $f(x)$  dado el valor de  $x$ .

$$f(x) = \begin{cases} x^2 - x & \text{para } x \leq 0.0 \\ -x^2 + 3x & \text{para } x > 0 \end{cases}$$

### Entrada

Un entero  $-100 \leq x \leq 100$ , el valor a utilizar para evaluar  $f(x)$ .

### Salida

El resultado de  $f(x)$ .

### Ejemplo

Entrada
-78
Salida
6162

Entrada
28
Salida
-700

### Solución

INTRODUCE X:

El resultado es: 6162  
X: -78

### Solución

INTRODUCE X:

El resultado es: -700  
X: 28

[Volver](#)

## 1037. Juego de letras

Puntos: 11.93

Tiempo límite por caso: 1s

Tiempo límite total: 1m0s

Memoria límite: 32MiB

### Descripción

En cierto juego de computadora cada letra del alfabeto recibe un valor numérico relativo a su posición en el teclado: las letras Q, A y Z reciben el valor 1, las letras W, S y X reciben el valor 2 y así sucesivamente hasta que las letras O y L reciben el valor 9 y la letra P recibe el valor 0. Escribe un programa que determine el valor  $v$  de una palabra  $p$ .

### Entrada

Una cadena  $p$  formada exclusivamente por letras mayúsculas de la A a la Z.

### Salida

Un número entero  $v$ .

### Ejemplo

Entrada
UAM
Salida
15

## Solución

INTRODUCE LA PALABRA:

El resultado es: 15

Palabra: UAM

INTRODUCE LA PALABRA:

El resultado es: 33

Palabra: CRUZAZUL