

EVALUACIÓN DE REPOSICIÓN (Segunda Convocatoria)

Serie I (25 puntos)

Realice un programa en lenguaje de programación **C#**, para ejecutarse como aplicación de **Consola** en Microsoft Visual Studio 2017, que permita el registro de una persona, para la generación de una dirección de correo electrónico. Para ello deberá solicitársele la siguiente información general:

- Primer nombre
- Segundo nombre (si posee); validar si posee tercer nombre y solicitarlo de ser así.
- Primer apellido
- Segundo apellido (si posee)

Para la generación de la dirección de correo electrónico, deberá utilizarse la estructura:

<nombre1><nombre2><apellido1>@dominio.com

Donde:

- <nombre 1> = primera letra del primer nombre de la persona
- <nombre2> = primera letra del segundo nombre de la persona; si no lo posee, se omite este elemento.
- <apellido1> = primer apellido de la persona; si la persona no posee segundo nombre, se añadirá la primera letra del segundo apellido al elemento <apellido1>; si la persona no poseyera segundo apellido tampoco, al elemento <nombre1> se añadirá la segunda letra del primer nombre.
- "@dominio.com" = cadena de caracteres constante.

Deberá mostrarse en pantalla los resultados como:

Nombre: APELLIDOS, NOMBRES

Correo electrónico: CORREO GENERADO



Serie II (75 puntos)

Realice un programa en lenguaje de programación **C#**, para ejecutarse como aplicación de **Consola** en Microsoft Visual Studio 2017, que permita la generación de los siguientes patrones numéricos, almacenados en matrices cuadradas de 10 x 10 posiciones y posteriormente mostrarse en pantalla en formato visual adecuado. Los patrones deben generarse y mostrarse utilizando estructuras selectivas y repetitivas, sin tener valores "quemados" por posición, fila o columna. Implemente los 3 patrones en un mismo programa. **(25 puntos cada patrón correcto)**

Patrón No. 01

1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
0	1							1	0
0		1					1		0
0			1			1			0
0				1	1				0
0				1	1				0
0			1			1			0
0		1					1		0
0	1							1	0
1	0	0	0	0	0	0	0	0	1

Patrón No. 02

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	2	2	2	2	2	2	2	2
0	1	2	3	3	3	3	3	3	3
0	1	2	3	4	4	4	4	4	4
0	1	2	3	4	5	5	5	5	5
0	1	2	თ	4	5	6	6	6	6
0	1	2	თ	4	5	6	7	7	7
0	1	2	თ	4	5	6	7	8	8
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Patrón No. 03

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
0	1	2	2	2	2	2	2	1	0
0	1	2	თ	თ	თ	თ	2	1	0
0	1	2	3	4	4	3	2	1	О
0	1	2	თ	4	4	თ	2	1	0
0	1	2	თ	თ	თ	თ	2	1	0
0	1	2	2	2	2	2	2	1	0
0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0