

# Guía de ejercicios Taller Ampliado Preparación

## Solemne 1: Programación

### Ejercicio 1

Escribe un programa que solicite al usuario ingresar tres números: un entero, un número real y un número en formato string. Luego, el programa debe:

- Convertir el número en formato string a un valor numérico y sumarlo con el número real.
- Realizar las siguientes operaciones con los valores ingresados:
  - Calcular el promedio.
  - Determinar el número mayor y el número menor.
  - Verificar si el número entero es divisible por 3 y 5 simultáneamente.
- Mostrar los resultados por pantalla

### Ejercicio 2

Crea un programa que pida al usuario ingresar su edad y su estatura en centímetros. Según los siguientes criterios, determinar si la persona pueda acceder a un parque de diversiones y a qué tipo de juegos tiene acceso:

- Si la persona es menor a 12 años, solo puede ingresar a juegos infantiles.
- Si la edad de la persona está entre 12 y 17 años, puede acceder a juegos de adolescentes.
- Si la edad es 18 o más, puede acceder a todos los juegos.
- Además, si la persona mide menos de 140cm., no podrá acceder a los juegos de alta intensidad, sin importar su edad.

El programa debe imprimir un mensaje con los juegos a los que la persona tiene acceso.

### Ejercicio 3

Escribe un programa que solicite al usuario ingresar un número entero positivo. Luego, el programa debe:

1. Imprimir la secuencia de números desde 1 hasta el número ingresado.
2. Contar cuántos de estos números son múltiplos de 3 y cuántos son múltiplo de 6.
3. Calcular la suma de todos los números impares en la secuencia.
4. Mostrar los resultados en pantalla.

### Ejercicio 4

Desarrolla un programa que permita a un usuario ingresar una cantidad indeterminada de números enteros. El ingreso de datos termina cuando el usuario ingresa el número  $-1$ . Luego, el programa debe:

1. Contar cuántos números fueron ingresados (sin contar el  $-1$ ).
2. Calcular la suma total de los números ingresados.
3. Determinar el promedio del número mayor y el número menor dentro de los ingresados.
4. Mostrar en pantalla los resultados.