



Taller de Lógica de programación 2722493

Instructor: Edwin Rozo Gómez

Fecha de entrega: 02 de junio de 2023

Link de Territorium: https://sena.territorio.la/tarea_tt.php?tarea=443514667

1. Realiza un programa que solicite al usuario el precio de un producto y su rango. Si su rango está entre 1 y 3 aplica un descuento del 10% al precio; si su rango está entre 4 y 6, el descuento será del 20%; si es mayor a 10, muestra un mensaje de error. Finalmente, muestra el precio final con el descuento aplicado.
2. Escribe un programa que solicite al usuario una contraseña. Si la longitud de la contraseña es menor o igual a 6 caracteres, muestra un mensaje de error. Si la longitud está entre 7 y 12 caracteres, muestra un mensaje indicando que la contraseña es de longitud media. Si la longitud es mayor a 12 caracteres, muestra un mensaje indicando que la contraseña es segura.
3. Desarrolla un programa que genere un número aleatorio entre 1 y 100, y luego le pida al usuario que adivine el número. Si el número ingresado es mayor al generado, muestra un mensaje indicando que el número es demasiado alto. Si el número ingresado es menor, muestra un mensaje indicando que el número es demasiado bajo. Si el número ingresado es igual al generado, muestra un mensaje de felicitaciones.
4. Realiza una función dado un array de n elementos retorne los números del mismo, ordenados de manera descendente. Recuerda que debes usar ciclos y no métodos nativos del lenguaje.
5. Dada como entrada un Array de números, imprime la suma de los números impares que haya en él.
6. Dado como entrada un número entero, retorna true si el número es primo o false si no lo es.
7. Realiza un programa pidiéndole al usuario un número, en caso de que este sea mayor a 100 o que no sea un entero solicite de nuevo el número, caso contrario, retorna su número factorial.
8. Dado como entrada un arreglo de números, retorne como valor la mitad de la sumatoria de cada uno de sus elementos. Es importante anotar, que solo se tendrán en cuenta los números pares.