**Escribir un programa que presente un menú con las siguientes opciones:**

1.- Calcular el consumo del agua.

2.- Calcular la temperatura.

3.- Jugar al adivino.

El programa irá mostrando el menú, permite seleccionar una de

**Opción 1) Calcular el consumo del agua**: Leer del teclado los metros cúbicos consumidos y mostrar por pantalla el tramo y el coste total. Tener en cuenta que en la tabla se indica lo que hay que cobrar por los m3 que se encuentran en el intervalo. Debido a la pertinaz sequía sufrida años atrás en algunos puntos de la geografía española, se decidió poner en práctica un sistema de cobro de agua que penalizara el consumo excesivo de la forma que se indica en la tabla siguiente:

TRAMO CONSUMO (M3) EUROS/ M3

Primer tramo Primeros 100 0.15

Segundo tramo De 100 a 600 0.20

Tercer tramo De 600 a 1100 0.35

Cuarto tramo Más de 1100 0.80

Ejemplo:

Así, si hemos consumido 750 m3 deberíamos pagar:

100 \* 0.15 + 500 \* 0.20 + 150 \* 0.35 = 167.5euros

Si hemos consumido 56 m3 deberíamos pagar:

56 \* 0.15 = 8.4 euros

Si hemos consumido 1114 m3 deberíamos pagar:

100 \* 0.15 + 500 \* 0.20 + 500 \* 0.35 + 14 \* 0.80 = 301.2 euros

**Opción 2) Calcular la temperatura**:Solicitar al usuario el número *n* de valores de temperaturas tomadas (debe ser mayor que 0). Luego pida las *n* temperaturas y devuelva el número de veces que ésta tiene un valor inferior a los cero grados y la temperatura media.

**Opción 3)** **jugar al adivino**:Implemente el juego del Adivino. Programa en Pava que genera un número entero (entre 1 y 100) y solicita al usuario que lo adivine, contando el número de intentos y ofreciendo pistas del estilo “el número a adivinar es mayor” o “el número a adivinar es menor”. El juego termina cuando el usuario adivine el número o llegue a 7 intentos.

NOTA: Para generar un número al azar se usa el siguiente código (MAX es constante = 100):

randomize;

numAzar:= random(MAX)+1;

Nota:

Todas las entradas de caracteres por pantalla tienen que controlar que no se añada ningún carácter que no sea numérico.