



## AYUDANTÍA N°1 PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS C2

Ayudante  
Daniel Durán

---

Semana del 17 al 21 de marzo, 2025.

---

### ACTIVIDADES

#### Ejercicio 1:

Escriba un programa que reciba un numero entero X por pantalla y muestre si es primo o no.

#### Ejercicio 2:

Sebastián está entrenando para una competencia de natación. Cada día realiza X pruebas cronometradas de 100 metros estilo libre. Desarrolle un programa donde Sebastián pueda ingresar los tiempos obtenidos (en segundos) en cada una de sus X pruebas y luego se muestre su mejor tiempo registrado, además, muestre el tiempo promedio que se demora.

X se lee desde pantalla.

#### Ejercicio 3:

En un torneo de patinaje artístico, los jueces califican a los participantes con notas entre 1 y 10. Desarrolle un programa que permita calcular la calificación final de un competidor según las siguientes reglas:

- Se ingresan 5 calificaciones de jueces.
- Se descartan la nota más baja y la más alta.
- El promedio de las 3 notas restantes es la calificación final.

El programa debe recibir el nombre del competidor y mostrar su nota final.

#### Ejercicio 4:

Una tienda de videojuegos quiere analizar las ventas de sus productos. Desarrolle un programa que:

- Pregunte al usuario cuántos videojuegos vendió en el mes.
- Permita ingresar el precio de cada videojuego vendido.
- Muestre el total de ingresos generados y el precio del videojuego más caro vendido.