

INSTRUCCIONES: Generar código de tu programa del menú mostrado, compilar y ejecutar en terminal o aplicación.

```
C prog1.c > main()
1 //tarea 4
2 #include <stdio.h>
3 #include <locale.h>
4 int var;
5
6 int main ()
7 {
8     setlocale(LC_ALL, " ");
9     printf("Elige el lenguaje de programación de preferencia \n");
10    printf("1. Lenguaje C \n");
11    printf("2. PHYTON \n");
12    printf("3. JAVASCRIPT \n");
13    scanf("%d",&var);
14    switch (var)
15    {
16    case 1:
17        printf("\nSeleccionaste C. ");
18        break;
19    case 2:
20        printf("\nSeleccionaste PHYTON. ");
21        break;
22    case 3:
23        printf("\nSeleccionaste JAVASCRIPT. ");
24        break;
25    default:
26        printf("\nSelecciona un valor válido. ");
27        break;
28    }
29    printf("\n");
}
```

```
● Aldair:EJERCICIOS DE PROGRAMACION aldair$ gcc prog1.c -o prog1.c
● Aldair:EJERCICIOS DE PROGRAMACION aldair$ ./prog1.c
Elige el lenguaje de programación de preferencia
1. Lenguaje C
2. PHYTON
3. JAVASCRIPT
3

Seleccionaste JAVASCRIPT.
● Aldair:EJERCICIOS DE PROGRAMACION aldair$ ./prog1.c
Elige el lenguaje de programación de preferencia
1. Lenguaje C
2. PHYTON
3. JAVASCRIPT
2

Seleccionaste PHYTON.
```