

**Ejercicio 1**

---

Escriba un programa que determine si es AM o PM. (usuario ingresa la hora HH:MM)

**Ejercicio 2**

---

Desarrollado para un solo penal. Dado el sector del arco [1,6] donde un jugador lanza el balón y el sector donde el arquero protege (aleatoria), determinar:

- a) Si hubo gol.
- b) En caso de que haya gol, indicar si fue por izquierda (3,4), centro(2,5), derecha(1,6)

**Ejercicio 3**

---

Un supermercado ha puesto en oferta la venta al por mayor de galletas oreo en tubo, con un precio regular de \$0.90, ofreciendo un descuento del 15% por la compra de más de 3 docenas y 10% en caso contrario. Además, por la compra de más de 3 docenas se obsequia una unidad del producto por cada docena en exceso sobre 3. Escriba programa que determine el monto de la compra, el monto del descuento, el monto a pagar y el número de unidades de obsequio por la compra de cierta cantidad de docenas del producto.

**Ejercicio 4**

---

Escriba un programa que imprima todos los números del 1 al 100.

**Ejercicio 5**

---

Escriba un programa que imprima todos los números pares del 0 al 100.

**Ejercicio 6**

---

Escriba un programa que imprima todos los números impares hasta el 100.

**Ejercicio 7**

---

Escriba un programa de haga de sumador: lea los números enteros que ingresa el usuario, hasta que el usuario ingrese el 0. Finalmente, mostrar la sumatoria de todos los números ingresados.

**Ejercicio 8**

---

Escriba un programa que lea un número de n cifras impares y determine si es igual al revés del número.

**Ejercicio 9**

---

La nota práctica de fundamentos de programación es el promedio de todos los talleres; sin embargo, decide eliminar la nota de taller más baja y promediar el resto. Escriba un programa que le pregunte al estudiante cuantos talleres ha dado, le pida ingresar las de los mismos, y le muestre cuál fue su taller más bajo y cuál es su promedio con esa medida.

**Ejercicio 10**

---

Escriba un programa que simule el juego del ahorcado. (pendiente)