

2. (7 puntos)

La caja municipal de Lima, conocedora de su habilidad en la programación, le solicita que escriba una aplicación que ayude a evaluar si se le puede otorgar o no un préstamo a una persona que lo solicita.

Para realizar la evaluación de la persona se tomará en cuenta los siguientes criterios:

Tipo de Vivienda	Puntos
Pariente	2
Alquilada	5
Propia	10

Tarjeta de Crédito	Puntos
No Tiene	0
Si Tiene	6

Sueldo Mensual	Puntos
<1500	6
>=1500 y <=6000	12
>6000	18

Carga Familiar	Puntos
No Tiene	6
Si Tiene	3

Cada Criterio otorga un puntaje. Para que a la persona se le pueda otorgar el préstamo, debe alcanzar un puntaje **total superior a 20**.

Se le solicita que elabore un programa en C++ que reciba como datos de la persona su sueldo mensual, el tipo de vivienda donde vive, si posee o no una tarjeta de crédito y si tiene carga familiar o no, y nos determine e imprima el puntaje obtenido y si se le otorga o no el préstamo.

Ejemplo:

Sueldo mensual: 1800

Tipo de Vivienda (P: pariente; A: alquilada; M: propia): M

Tarjeta de crédito (N: no tiene; S: si tiene): N

Tiene carga Familiar (N: no tiene; S: si tiene): S

Puntaje obtenido: 28

Se le otorga el préstamo (0: No; 1: Si): 1

En la solución del problema no podrá hacer uso de estructuras selectivas.

3. (7 puntos)

El entrenador de la selección tuvo una visión que consistía en equipo altamente competitivo y que tenían estas características.

- $16 \leq \text{edad} \leq 25$
- $50 \leq \text{peso} \leq 60$
- $1995 \leq \text{año de nacimiento} \leq 1998$
- **Primera letra del mes de nacimiento**

El entrenador hizo una selección en base a estos requisitos, pero la federación le pidió que envíe esa información encriptada para lo cual le indico lo siguiente:

- $16 \leq \text{edad} \leq 25$ convertido a base 4
- $50 \leq \text{peso} \leq 60$ convertido a base 2
- $1995 \leq \text{año de nacimiento} \leq 1998$ convertido a base 8
- **Primera letra del mes de nacimiento** convertido a base 2

Conocedores de su habilidad para programar se le solicita que elabore un programa en C++ para enviar la información de cada jugador con las características descritas.

En la solución del problema no podrá hacer uso de estructuras selectivas.