**SEMANA 9**

**Ejercicio #1**

Se realizaron tres ejercicios en donde el primero se ingresaba una hora para devolver buenos días, buenas tardes o buenas noches dependiendo del tiempo que fuera. El segundo era ingresar un nombre de animal y dependiendo del animal se devolvería el sonido que hace. El tercero era que ingresaran algún carácter para devolverlo con un diseño en específico.

\*Todo el código está en comentario\*

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading.Tasks;

namespace S9MV1283924

{

internal class Program

{

static void Main(string[] args)

{

//INICIO - area donde se programa

//EJERCICIO1

//Console.Write("Ingrese la hora (de 0 a 23): ");

//int hora;

//hora = Convert.ToInt16(Console.ReadLine());

//if (hora > 1 && hora < 12)

// {

// Console.WriteLine("¡Buenos Dias!");

// }

//else if (hora >= 12 && hora < 18)

// {

// Console.WriteLine("¡Buenas Tardes!");

// }

//else

// {

// Console.WriteLine("¡Buenas Noches!");

// }

//SEGUNDO EJERCICIO

//(Console.WriteLine("Ingrese un sonido de animal: ");

//string sonido;

//sonido = Console.ReadLine();

//switch(sonido)

//{

// case "muu":

// Console.WriteLine("Es una vaca");

// break;

// case "pio pio":

// Console.WriteLine("Es un pollito");

// break;

// case "miau":

// Console.WriteLine("Es un gato");

// break;

// case "guau":

// Console.WriteLine("Es un perro");

// break;

// case "quack":

// Console.WriteLine("Es una pato");

// break;

// default:

// Console.WriteLine("Sonido desconocido");

// break;

//}

//string caracter;

//int largo;

//Console.Write("Ingrese un caracter que quiera imprimir: ");

//caracter = Console.ReadLine();

//Console.Write("Ingrese el largo del lado del cuadrado: ");

//largo = Convert.ToInt16(Console.ReadLine());

//Console.WriteLine("");

//for (int i=1;i<=largo;i++)

//{

// for (int j=1;j<=largo;j++)

// {

// Console.Write(caracter);

// }

// Console.WriteLine("");

//}

//Simpre se pone esto al final

//Console.ReadKey();

//FIN - area donde se programa

}

}

}