



Consignas prácticas

Unidad: I

Tema: Primer parcial

1. Calcular la complejidad de la siguiente función “APUESTA”

```
FUNCION APUESTA(v : VECTOR(ENTERO), n: ENTERO) : ENTERO ES
  apuesta, gana : real;
  n: entero;
  gana := 10000;
  apuesta := gana / 2;
  LEER(n)
  MIENTRAS (n >= 0) HACER
    gana := gana + vector[i];
    n := n - 1;
    apuesta:=apuesta/2;
  FINMIENTRAS
  DEVOLVER gana;
FINFUNCION
```

2. Dado el siguiente procedimiento recursivo:

```
entero p(entero a,entero b){
  si (a=0 o b=0)
    retorna 0;
  sino si (a==1)
    retorna b;
  sino si (b==1)
    retorna a;
  sino
    retorna a+p(a,b-1);
}
```

-Cuál es el resultado de esta función para:

- p(0,5)
- p(7,0)
- p(0,0)
- p(7,5)

-Que hace este algoritmo recursivo

- 3.



Luego del evento online, en donde se presentó un nuevo producto gamer de la marca, se realizó una encuesta a los asistentes para saber su opinión sobre los siguientes temas:

- Le gusto la presentación: si-no
- Del 1 al 10 ¿Cómo calificaría al producto presentado?

Se pide confeccione un programa que:

- Permita hacer las preguntas a los usuarios
- Almacene los datos recolectados
- Informe la cantidad de respuestas negativas y la cantidad de respuestas positivas
- Informe la calificación promedio que recibieron los productos

Restricciones:

- Utilizar vectores para almacenar los datos recolectados
- Crear funciones:
 - para el cálculo de positivos y negativos
 - para el cálculo de calificación promedio
 - para el informe en pantalla