**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA**

**FACULTAD DE INGENIERIA DE PRODUCCION Y SERVICIOS**

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN**

Un dibujo de una cara feliz

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**LABORATORIO 01 - Condicionales**

**DOCENTE:**

Enzo Edir Velásquez Lobatón

**ALUMNO:**

Owen Haziel Roque Sosa.

**FECHA:**

27/04/2022

**Arequipa – Perú**

1. Escriba un código que solicite al usuario ingresar dos números enteros y que muestre el producto de ambos.

Texto

Descripción generada automáticamente



1. Escriba un código que solicite el primer nombre de una persona, el apellido paterno y el apellido materno. Retornar su correo UNSA generado, el cual consiste de la primera letra del nombre, el apellido paterno completo, y la primera letra del apellido materno. (se agrega el dominio de la universidad al final).

Texto

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

1. Elabore un programa que solicite ingresar una hora del día (HH:MM en formato de cadena), solicite un tiempo en minutos a agregar, y retorne la hora de finalización (el formato de salida debe de estar en AM o PM según corresponda).
2. Escriba un código que solicite una cantidad de minutos específica y muestre como resultado la hora y fecha resultante tomando como referencia la hora y fecha actual y restarle el tiempo indicado.
3. Elabore un código que reciba como entrada una secuencia de caracteres que contiene un numero flotante y retorne el número redondeado.

Texto

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

1. Elabore un código que solicite un numero entre 100 < x < 999 y muestre el resultado en binario.
2. Elabore un algoritmo que lea por teclado dos números enteros y determine si uno es divisor del otro.
3. Escribir un programa que calcule la media de x cantidad números introducidos por el teclado.
4. Escribir un programa que lea 10 datos desde el teclado y sume sólo aquellos que sean negativos.
5. Escribir un programa que almacene la cadena de caracteres contraseña en una variable, pregunte al usuario por la contraseña hasta que introduzca la contraseña correcta.

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente