**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 13 – Estructuras.**

**DOCENTE:**

Enzo Edir Velásquez Lobatón

**ALUMNO:**

Owen Haziel Roque Sosa.

**FECHA:**

22/06/2022

**Arequipa – Perú**

1. Implementar un programa que maneje un arreglo de estructuras para almacenar los nombres y las fechas de cumpleaños de sus *n* compañeros. Y debe mostrarse por pantalla quienes cumplen años en este mes.

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamenteTexto

Descripción generada automáticamente

Mes actual : ***Junio***

Texto

Descripción generada automáticamente

1. Implementar un programa que maneje un arreglo de estructuras que calcule la nota final del Ciencia de la Computación. El programa debe permitir el ingreso de cualquier cantidad de alumnos y para cada alumno, se podrá ingresar nombre, grupo, nota de la primera fase, segunda fase, tercera fase y proyecto final. El porcentaje de cada ítem es 15%, 20%, 25% y 40% respectivamente.

Texto

Descripción generada automáticamente



Texto

Descripción generada automáticamente

1. Implemente un programa que maneje un arreglo de estructuras que solicite el nombre, edad y talla de 10 jugadores, debe mostrar por pantalla los que son menores de 20 años y tienen una talla mayor a 1,70 mts de altura.

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

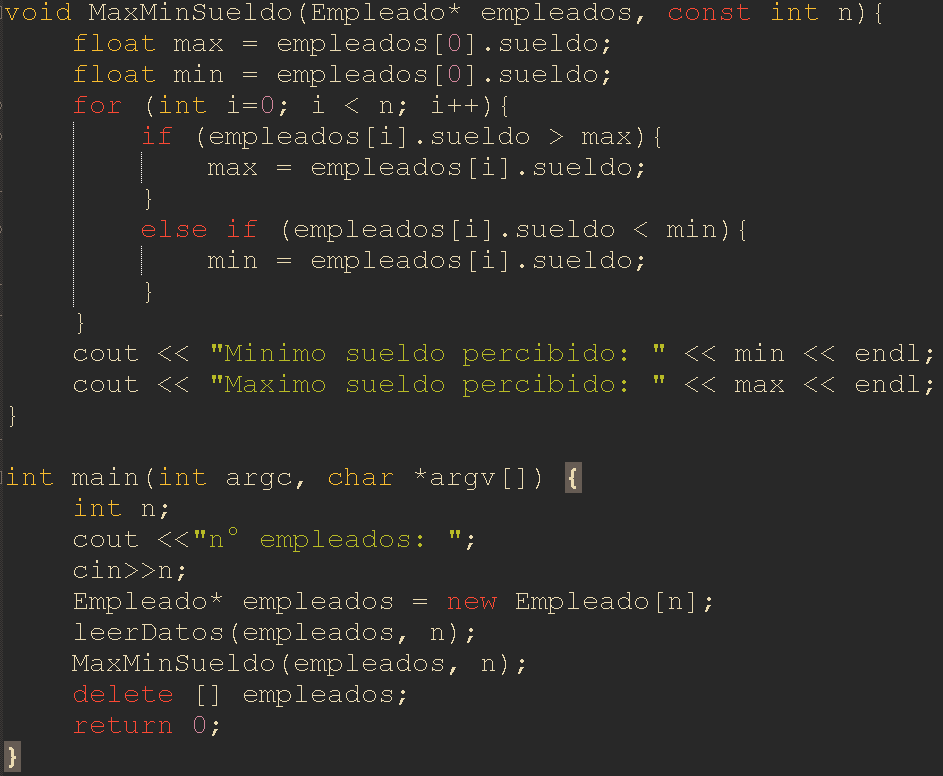
Descripción generada automáticamenteTexto

Descripción generada automáticamente

1. Implemente un programa que maneje un arreglo de estructuras que solicite nombre, sexo y sueldo de los empleados de una empresa y debe mostrar por pantalla el menor y mayor sueldo.

Texto

Descripción generada automáticamente



Texto

Descripción generada automáticamente