**Parcial de Técnicas de Programación**

**Nombre:Bryam Herson**

**Apellido:Navarro Cipra**

**NOTA: 10**

TEMA 1

1. Escribe un programa en Pseint que declare una variable llamada "edad" y una constante llamada "EDAD\_MAYORIA" con un valor de 18. Luego, solicita al usuario que ingrese su edad y determina si es mayor, menor o igual a la mayoría de edad. Muestra un mensaje apropiado en función de la edad ingresada.

+ 2 puntos

1. Crea un programa que genere un número aleatorio entre 1 y 20. Luego, solicita al usuario que adivine el número. Utiliza una estructura de control Mientras para permitir al usuario hacer intentos hasta que adivine el número correcto. Muestra el número de intentos necesarios al final.

+ 2 puntos

1. Declara un arreglo llamado "arregloNum" con capacidad para 5 elementos. Llena el arreglo con números enteros ingresados por el usuario. Luego, calcula y muestra la suma de todos los números en el arreglo.  
   + 2 puntos
2. Crea un programa que declare un arreglo llamado "arregloNombres" con dimension dinamica. Llena el arreglo con nombres ingresados por el usuario. Luego, imprimir la lista de nombres en orden inverso al que fueron ingresados  
   + 2 puntos
3. Declara un arreglo llamado "edades" con dimension dinamica. Llena el arreglo con edades ingresadas por el usuario. Luego, solicita al usuario ingresar una edad y verifica si esa edad se encuentra en el arreglo. Muestra un mensaje apropiado

+ 2 puntos