**Parcial de Técnicas de Programación**

**Nombre:**

**Apellido:**

**Nota:**

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.

Revisar las variables que se usan, leer bien la consiga, se debe usar un “Si-Entonces” pero revisar bien las variables que se usan, ya que hay condiciones en donde se usan variables que no están definidas.

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.

La primera parte del problema esta bien, pudiste generar un numero al azar, ahora lo que no esta bien es que los muestres todos, como bien dice la consigna debemos usar una estructura “Mientras” e indicarle al usuario que adivine el numero que se genero previamente al azar, y por último indicar en cuantos intentos lo realizo.

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.  
   Revisar el tema de los índices y el desbordamiento, como bien indicamos en clase los índices empiezan en la posición [0], revisar bien la consigna. El primer Para esta bien para guardar los elementos en el arreglo, falta realizar la lógica para que realice la suma de todos los elementos.
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  
   Revisar el tema de los índices, al momento de ejecutar el codigo tira un error de desbordamiento y también hace falta ajustar un poco más lógica de mostrar el orden en orden contrario a los que fueron introducidos.
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