**Parcial de Técnicas de Programación**

**Nombre:**

**Apellido:**

Nota:

TEMA 2

1. Escribe un programa en Pseint que solicite al usuario ingresar su edad. Luego, verifica si la edad ingresada está dentro del rango de 13 a 19 años, utilizando una estructura de control. Muestra un mensaje apropiado en función de si la edad está dentro o fuera del rango.

Revisar la lógica del ejercicio, está bien la elección del uso de la estructura “Si-Sino” pero se deben ajustar las condiciones a lo que solicita el problema y los mensajes que se deben mostrar en el caso de no cumplir con la condicion.

1. Crea un programa que solicite al usuario ingresar un número entero positivo. Utiliza un ciclo Para para sumar todos los números impares desde 1 hasta el número ingresado y muestra el resultado  
   Ajustar la lógica para sumar los numeros impares, Como sabemos cuando un numero es impar? Luego debes de usar un acumulador para ir guardando la suma de los numeros.
2. Declarar un arreglo unidimensional llamado "numeros" con dimensión dinamica. Luego llenar el arreglo con números enteros ingresados por el usuario. Luego, calcular y muestrar la suma de todos los números pares en el arreglo.  
   Revisar el ejercicio: ¿El arreglo tiene dimensión? Ajustar la lógica del ejercicio para que cumpla con la consigna
3. Declara un arreglo llamado "notas" con capacidad para 6 elementos. Llena el arreglo con calificaciones (números enteros) ingresadas por el usuario. A continuación, solicita al usuario ingresar una calificación y verifica si esa calificación se encuentra en el arreglo. Muestra un mensaje apropiado.  
   Revisar la dimensión del arreglo, ¿estamos guardando los datos que ingresa el usuario en el arreglo?, Revisar la lógica de todo el ejercicio.
4. Crea un programa que genere un número aleatorio entre 1 y 30. 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.

Revisar los ejercicios donde usamos la función “Azar” y ajustar la lógica del ejercicio.