

## Especificaciones de la práctica

**RECUERDA: Las variables y métodos/funciones debes declararlas en inglés o en español, en ningún caso mezclar ambos idiomas. Si detectamos este tipo de declaraciones la práctica será devuelta para corrección.**

Deberán crear 7 programas en 7 proyectos diferentes dentro de una misma solución.

1. Escribe un programa que le pida al usuario un número entre 1 y 10. Si el Usuario ingresa un número en ese rango hay que enviar un mensaje a la consola que diga "El número es correcto"

Si el número no entra en ese rango entonces debe decir en la consola el número no es correcto.

Si como anexo quieres validar si ingresa un número o una letra puedes usar la estructura "try/catch" y desplegar "Has ingresado un letra en lugar de un número, vuelve a intentarlo"

2. Escribe un programa que pida ingresar dos números en la consola, para luego escribir en la consola el resultado de la suma de ambos números

3. Escribe un programa para que el usuario ingrese el alto y el ancho una imagen para luego decirle si la imagen es vertical (mas alta que ancha) o horizontal (mas ancha que larga) si las medidas son iguales debe indicar que la imagen es cuadrada.

4. Escribe un programa que pregunta la temperatura del café y cuando la ingrese le diga que si está por debajo de 20 grados "El café esta frío", entre 20 y 60 "El café está caliente" y mas de 60 que diga "Te quemarás con este café , debes esperar 10 minutos para beberlo".

5. Escribe un programa que diga cuantos números entre 1 y 150 son divisibles por 3 con resto 0

6. Escribe un programa que pida continuamente un número y que imprima la suma del total de todos los números ingresados hasta el momento y que si el usuario quiere salir ingrese la palabra "salir" en lugar de un número.

7. Escribe un programa que genere un numero aleatorio entre 1 y 10 le pida al usuario que adivine el numero generado, tiene 5 oportunidades para hacer. En cada fallo debe indicarle cuantas oportunidades le quedan. (Para comprobar que funciona bien, imprime arriba de todo el numero secreto), si falla todas debe decirle que ha perdido y si acierta debe indicarle que ha ganado y acto seguido ofrecerle con el número 1 salir del programa y con el 2 reiniciar el juego TIP: Console.Clear() borra toda la consola y la deja totalmente limpia

## Especificaciones de la entrega

Todos los proyectos deben estar dentro de dentro de una carpeta llamada "NombreApellido\_M2\_P2" (reemplazar por tu nombre y apellido)

Para subir la práctica a corrección hay que hacer un zip de la carpeta. El archivo final debe llamarse "NombreApellido\_M2\_P2.zip" (reemplazar por tu nombre y apellido)