

Ayudantía 2

Daniel Méndez

31 de marzo de 2016

1. PROBLEMA

Escribir un programa que reciba 3 números enteros desde el usuario e imprima por pantalla el mayor de ellos.

Bonus: Que imprima el del medio. **Bonus 2:** Hacer que imprima el menor.

2. PROBLEMA

Escribir un programa que establezca el siguiente dialogo:

Nota?

Calificación?...

Nota	Calificación
1.0 - 3.9	Reprobado
4.0 - 4.9	Aprobado
5.0 - 5.9	Distinción
6.0 - 6.9	Distinción Máxima
7.0	Califica para ayudante
<1.0 ó >7.0	Fuera de rango

3. PROBLEMA

Escriba un programa que reciba por teclado un número. Si es par, elévelo al cuadrado. Si es impar, elévelo al cubo.

4. PROBLEM

Desarrolle un programa que reciba por teclado un número entero positivo. Distinga si está entre 1 y 7, si eso pasa, imprima por pantalla el día de la semana al que pertenece, es decir, si es 1, Domingo, 2, Lunes y así sucesivamente.

5. PROBLEMA

Su profesor de cuarto medio de matemáticas, al que tanto amaban, les ha pedido que apliquen su sabiduría en programación para enseñarle a los compañeros y compañeras que dejaron atrás el concepto de parábola. Para esto les pide que utilice una estructura (**struct**)