

Ejercicios

- 1) Proceso de mostrar 3 veces la palabra hola
- 2) Proceso de mostrar los números entre 1 y 3
- 3) Proceso de mostrar los números pares desde el 0 al 2
- 4) Proceso para decir chao 10 veces, normal y con iteración
- 5) Proceso para mostrar los números entre 0 y 3 con una iteración
- 6) Proceso para mostrar los números impares entre 0 y 4 con una iteración

- 7) Muestre la cuenta desde 1 hasta N, en donde N es el número que ingresa el usuario, ejemplo: Si el usuario ingresa 5, el programa debe mostrar 1, 2, 3, 4, 5.

- 8) Calcule la suma desde 1 hasta N, en donde N es el número que ingresa el usuario, ejemplo: Si el usuario ingresa 5, el programa debe calcular la suma de $1 + 2 + 3 + 4 + 5$.

Ejercicios

9) Crear un algoritmo en que permita la utilización de un menú con las siguientes opciones:

- 1- Tabla de Multiplicar
- 2- Números Pares hasta el 30
- 3- Números Primos hasta el 30
- 4- Ingresar un numero y sumarlo
- 5- Salir

Al terminar cada punto debe esperar ingresar la opción del menú para continuar

Ejercicios

10) Se debe crear el juego “GOLAZO”. Este juego consiste en chutear la pelota al arco y tratar de meter la mayor cantidad de goles posibles.

Al inicio del juego se nos informa que se debe pagar \$500. Una vez que se paga el juego, éste me entrega el vuelto, validando que la suma ingresada sea mayor igual a \$500.

Tenemos tres intentos para chutear y 5 posibles direcciones:

- ANGULO SUPERIOR IZQUIERDO
- ANGULO SUPERIOR DERECHO
- ANGULO INFERIOR DERECHO
- ANGULO INFERIOR IZQUIERDO
- CENTRO

En cada intento debo elegir una dirección. El sistema calcula internamente un número aleatorio entre 1-5. Si este número coincide con la dirección que elegí, el arquero tapa el gol, sino es gol.

Luego, de haber ingresado los tres intentos el sistema debe entregar la siguiente información:

- Cantidad de goles
- Cantidad de tapadas

Si hubo 3 goles el premio es de \$100.000.

Si hubo 2 goles el premio es de \$50.000.

En caso contrario el juego me dice que siga participando.