

# Lección 1, 2, 3

## Instrucciones:

- Realizar en hojas de papel bond
  - Copiar solo el número del enunciado
  - Debe ser resuelto con esfero de color azul o negro y con letra legible.
- 
1. Menciona dos ventajas de usar diagramas de flujo al desarrollar software. (1 pt)
  2. Dibuje 4 formas de un diagrama de flujo y describa para qué sirven. (2 pts)
  3. Declare 2 variables y asigne un valor, una de tipo numérico y otra de tipo texto. (1 pts)
  4. Escriba el nombre de 3 variables que estén escritas de forma incorrecta y explique por qué. (2 pts)
  5. Desarrolle un programa que sume 3 números y muestre por pantalla y consola el resultado. (4 pts)
- 
6. Desarrolle un programa que pida dos números al usuario e imprime cuál es el mayor. (2 pts)
  7. Pide una calificación entre 50 y 100. Solo muestra si la calificación es reprobada (menos de 70). (2 pts)
  8. Pide un número. Verifica si está fuera de 20 a 50 y muestra un mensaje acorde. (2 pts)
  9. Pide un nombre de usuario y una contraseña. Si coinciden con "admin" y "abcd", muestra "Acceso concedido", si no, "Acceso denegado". (2 pts)
  10. Crea un programa que reciba un código de país (ej. ec: Ecuador, pe: Perú, etc.) y muestre el nombre, hágalo con 3 países. (2 pts)
- 
11. Crea un convertidor de unidades con opciones como (1. Km a millas, 2. Litros a galones, etc.). Hágalo con 2 unidades en total. (2 pts)
  12. Mostrar la tabla de multiplicar hasta el 10, del número ingresado por el usuario. (2 pts)
  13. Calcular el factorial de un número ingresado por el usuario. (2 pts)
  14. Pedir al usuario 2 edades y mostrar la edad promedio usando for. (2 pts)
  15. Contar cuántos números positivos, negativos y ceros se ingresan en 10 intentos. (2 pts)