1. Realize un programa donde pueda hacer el llenado de un array que contiene N notas de 0 a 20 generados aleatoriamente y al finalizar, mostradar en pantalla, de acuerdo a la nota contenida, cuántos estudiantes son deficientes, regulares, buenos y excelentes según estos valores:

* Deficientes 0-5
* Regulares 6-10
* Buenos 11-15
* Excelentes 16-20

\* Sugerencia: solicitar el tamaño del array al usuario antes de hacer el llenado de las notas.

1. Escribe una función en pseudocódigo que dibuje una pirámide invertida en pantalla como la de la figura. La altura se pasará como parámetro. Si se pasa una altura =0 o negativa, la función devolverá –1; en caso contrario devolverá 0 (éxito).

Ejemplo para altura = 5

\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*

\*

Resultado 0.

Sugerencia: la función va imprimiendo la pirámide y al finalizar la impresión, retornará si se hizo con éxito o no. Esta función será llamada desde el programa principal, solicitando al usuario que ingrese el valor para ser llamado en la función.

1. Escribe una función en pseudocódigo llamada ConversionMoneda() que permita convertir una cantidad de dinero dada en dolares, libras o yenes a Euros. Estas son las equivalencias aproximadas:

* 1 libra=1,22 euros
* 1 dolar=0,75 euros
* 1 yen=0.009 euros

1. Leer tres números que denoten una fecha (día, mes, año). Comprobar que es una fecha válida. Si no es válida escribir un mensaje de error. Si es válida escribir la fecha cambiando el número del mes por su nombre. Ej. si se introduce 1 2 2006, se deberá imprimir “1 de febrero de 2006”. El año debe ser mayor que 0. (Recuerda la estructura segun sea).

NOTA: en PSeInt, si queremos escribir sin que haya saltos de linea, al final de la operacion escribir escribimos **sin saltar**.

1. Realiza un reloj digital que nunca pare. También debes hacer que espere un segundo real para darle mas realismo.

Sugerencia: usar **Esperar 1 segundos**

**….**

Puntos extras:

Realizar un programa que pregunte cuál de estos ejercicios desea correr y ejecute según lo ingresado por el usuario.