

1. Crea un sistema que pida al usuario una contraseña. Si la contraseña tiene más de 8 caracteres (usando Longitud), acepta la contraseña. Si tiene 8 o menos, muestra un mensaje indicando que debe ser más larga.
2. Simula un control de tráfico. Pide nombre del conductor y velocidad registrada. Si supera los 120 km/h, mostrar un mensaje de multa. Si está entre 90 y 120, advertencia. Si está por debajo, felicítalo. Usa Concatenar para personalizar el mensaje con su nombre.
3. En la Academia de Héroes, los alumnos se evalúan con una nota del 1 al 10. Según la nota, el rango asignado es:
 - 1 a 3: 'Suspenso'
 - 4 a 6: 'En Entrenamiento'
 - 7 a 8: 'Héroe en Prácticas'
 - 9 a 10: 'Héroe Oficial'
 - Haz un programa que reciba una nota y muestre el rango correspondiente. Si la nota está fuera del rango permitido, muestra un mensaje de error.
 - Usa el comando **Según** para hacer el programa
4. Imagina que estás programando la lógica de una máquina expendedora de golosinas. El usuario introduce una cantidad de dinero y selecciona el tipo de golosina que quiere (caramelo, chicle o chocolate). Cada golosina tiene un precio distinto: caramelo (\$5), chicle (\$7), chocolate (\$10). Tu programa debe indicar si el usuario tiene suficiente dinero para comprar el producto y, si es así, mostrar cuánto le sobra. Si no le alcanza, debe indicarle cuánto le falta.
5. Una fuente mágica da una moneda cada vez que el usuario dice "por favor". Hasta que el usuario diga otra palabra. Cuenta cuántas monedas obtuvo. Usa el comando **Mientras...Hacer** para hacer el ejercicio
6. Para abrir la puerta del castillo, necesitas decir el código correcto. Solicita al usuario que ingrese contraseñas hasta que escriba "Dragon123". Luego muestra "¡Bienvenido al castillo!". Usa el comando **Repetir...Hasta** para hacer el ejercicio
7. Estás creando tu primera lista de reproducción para un viaje largo. Necesitas guardar los títulos de 5 canciones favoritas en un array y luego mostrarlas en el orden ingresado. Cuando se terminen de mostrar las canciones en orden, muestra el mensaje: "Tu lista está lista, ¡dale play!"
8. Estás en una misión y llevas 6 objetos en tu mochila mágica. Crea un programa que permita ingresar el nombre de cada objeto en un array y luego mostrarlos todos para revisar si estás preparado.

9. Un cuervo mágico canta el mismo verso varias veces para llamar a sus amigos. Crea un programa que pida al usuario cuántas veces debe cantar el cuervo, y que luego repita el mensaje "¡Crá!" esa cantidad de veces. Usando un bucle **Para...**
10. En un juego de rol, 10 guerreros han terminado una batalla. Sus niveles de energía final se registran en un array. El programa debe: - Mostrar la energía de cada guerrero. - Determinar cuántos tienen más de 50 puntos. - Mostrar la posición del guerrero con menor energía. Usando un bucle **Para...**

Ejercicio Extra 1

Mensaje con decoración

Crea un procedimiento que imprima un mensaje enmarcado en asteriscos:

mensaje

Ejercicio Extra 2

Promedio de dos notas

Crea una función que reciba dos notas y devuelva su promedio.

MÉTODO DE ENTREGA:

1. Crear una carpeta en el Escrito con el nombre: Nombre_Apellidos
2. Guardar cada ejercicio con el nombre: Ejercicio_NúmeroDelEjercicio_Nombre_Apellidos
3. Pasar al Pendrive la carpeta