//-------------------------------------------------

// Calificación:

//

// - Ejercicio 1: 0.0

// - Ejercicio 2: 1.25

// - Ejercicio 3: 1.25

// - Ejercicio 4: 0.0

// \* Mismo archivo que 1755562

//--------------------------------------------------

/// No usa sobrecarga de funciones

1-Primero utilizamos un void para una sobrecarga y allí definimos las variables y arreglos.

En ese void haremos un for el cual tendrá la función de almacenar en el arreglo los números que ingresen, haremos otro for para que haga el proceso de sacar el mayor y el menor, en él también haremos un condicional porque tendremos que legir la opción 1 para sacar el número mayor y 0 para sacar en numero menor.

Luego en el main llamaremos toda la función definiendo las variables dentro del mismo.

/// OK

2-Primero utilizamos enum para crear unas diversas opciones sobre los ataques que va a recibir el power suit, después creamos nuevas funciones las cuales harán el proceso de restarle la energía al power suit, utilizamos el comando for para realizar esto y que vaya pasando por cada uno de los ataques creados y esto se lo reste a la energía. Para almacenar los ataques usaremos un arreglo, es necesario recalcar que el programa está hecho de forma estática y no dinámica, por así decirlo, siempre mostrar el mismo resultado, a menos que se edite el código.

En el main se invocan las funciones creadas anteriormente.

//Coincide con el codigo

3-Para este ejercicio se utilizan estructuras de datos, el porque de esto es muy sencillo, proporciona mas facilidad al momento de introducir y almacenar la información solicitada.

Se requiere hacer un bucle para multiplicar los porcentajes de cada nota correspondiente a un estudiante en concreto.

Por evidentes razones son necesarios los arreglos, ya que estos nos permiten almacenar cierta cantidad de notas.

Después de esto imprimimos en pantalla los estudiantes, mas las notas y la nota final habiendo promediado con anterioridad todos los datos. Para que esto ocurra se debe invocar la función en el main.