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

// Calificación:

//

// - Ejercicio 1: 0.0

// - Ejercicio 2: 1.25

// - Ejercicio 3: 0.0

// - Ejercicio 4: 0.0

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

Estructuras de datos

// No hace sobrecarga

1. Se hace una sobrecarga de datos primero, que contiene un arreglo y un bool para definir si es verdadero. Luego colocamos un "if" donde se indicara si es mayor si se cumple entonces se hace un for donde busca el arreglo el número mayor. Luego se hace un "return" para que retorne el resultado. Más adelante colocamos el int main, para poner los datos del arreglo se pueden poder fijamente o interactuando con el usuario.
2. Primero se hace un enum en donde se agregan todos los daños de los golpes que va a recibir nuestro personaje, después de esto declaramos una función tipo entero para declarar las variables tipo entero que necesitamos para el problema, creamos un bucle for para que vaya recorriendo los datos del enum y al final creamos la int main en donde se van a hacer los llamados de la función, creamos una variable tipo entero que lleva la energía inicial del personaje, después creamos un arreglo con la secuencia de golpes a realizar y un sizeof que va a recorrer esa secuencia de golpes, por último se crea una variable en donde se hace el llamado a la función y un cout para que salga en pantalla el resultado

// no uso estucturas

1. Primero creamos una estructura en donde va a ir cada dato de cada estudiante, después creamos una función tipo void creando dentro de ella un arreglo y una variable tipo entera con un bucle for para que recorra el arreglo y muestre en pantalla la información

Después creamos otro void que es el encargado de hacer la operación de las sumas de los quizs dividirlos en dos y sacar el porcentaje. Por último la int main que es en donde el usuario empieza a digitar la cantidad de estudiantes, creamos una constante de la variable y un for que va recorriendo la cantidad y va mostrando en pantalla cada uno de los resultado de cada punto de la estructura al final el llamado de las dos funciones tipo void que creamos

/// El enum no lleva datos

1. Primero creamos un enum que va a llevar los datos que vamos a hundir en el teclado, después se realiza un void que va a transformar esta teclas que ingresemos en las claves que saldrán en pantalla, esto se realiza gracias a un switch que va a tomar cada tecla que tenemos y si esa es la tecla mostrar en pantalla las secuencia de teclas y por último en la int main que si un carácter es igual muestre en pantalla y lo sume al contador y siga la secuencia de la clave