

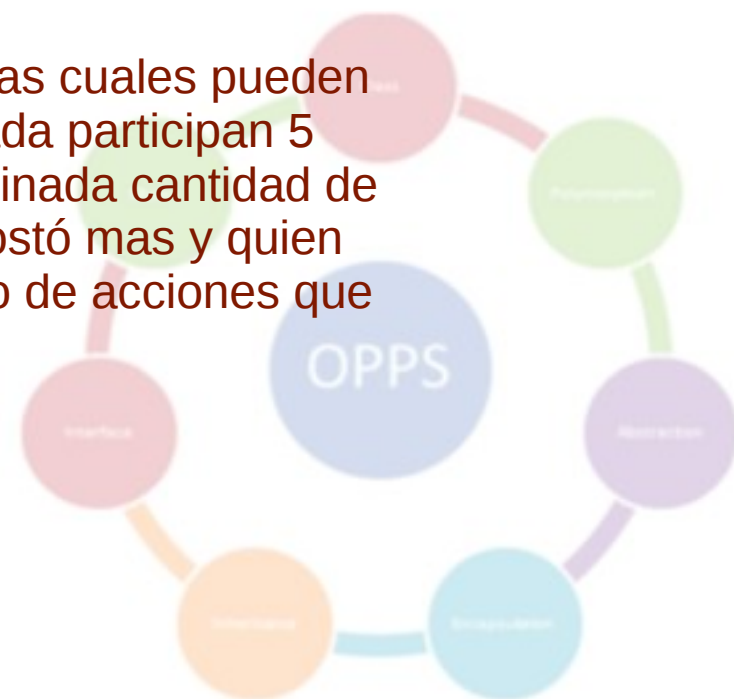
Taller de clase 1



Ejercicios propuestos:

- Se necesita saber el promedio de un alumno en una materia en la que se califican tres cosas:
 2. Examen escrito.
 1. Entrega de proyecto.
 2. talleres en clase.
 - 2 quiz.

Se debe pedir el valor correspondiente a cada calificación y dar como salida el promedio de estas Calificaciones. Tomen los porcentajes de notas de clase
- En un casa de apuestas los jugadores tienen acciones las cuales pueden apostar, cada acción se cotiza en \$10,000, en una jornada participan 5 jugadores, cada uno de ellos puede apostar una determinada cantidad de acciones, al finalizar la jornada se debe saber quien apostó mas y quien apostó menos. Como dato de entrada se pide el número de acciones que apuesta cada jugador.



- Los usuarios de una página web, al momento de registrarse, se les pide registrar también una clave numérica para poder ingresar posteriormente a la página. La clave de acceso debe tener exactamente tres cifras. Hacer un programa que valide que la clave que teclea el usuario realmente tenga tres cifras, si el número tecleado no es de tres cifras marcar el error y volver a pedirlo hasta que tenga tres cifras.
- Modificar el anterior de tal manera que después de leer la clave, determine si el número es capicúa, es decir, que tenga el mismo valor leído al revés. Por ejemplo: 656, 333, 121...
- Escribir un programa que permita el ingreso de un número natural n y que calcule $n!$ exhibiendo el resultado. Por ejemplo: $5! = 5 \times 4 \times 3 \times 2 = 120$



- Lo mismo pero para la sucesión de Fibonacci. Por ejemplo: Serie Fibonacci de 7 = 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13 (Es decir la sucesión tiene 7 números). Contar los números enteros positivos introducidos por teclado. El algoritmo debe terminar cuando selea un número negativo o cero.

