



Pregunta 3

7 pts

Dado un arreglo que contiene puntajes de N alumnos. Los puntajes son números de 0 a 100, por ejemplo: 82, 66, 79, 63, 83

Escriba un programa que imprima un histograma de estrellas que indique el número de estudiantes que obtuvieron cada puntaje.

85: *****

86: *****

87: ***

88: *

91: ****



Pregunta 2

7 pts

Escriba un programa que simule un juego de adivinanzas con el usuario. El programa debe generar un número aleatorio entre 1 y un máximo (tal como 100), luego solicitar al usuario repetidamente que adivine el número. Cuando el usuario adivina incorrectamente, el juego debe darle al usuario una pista sobre si la respuesta correcta es mayor o menor que la suposición. Una vez que el usuario adivina correctamente, el programa debe imprimir un mensaje que muestre el número de conjeturas que realizó el usuario. Brindar la robustez necesaria al programa.

Considere extender este programa haciéndolo jugar múltiples juegos hasta que el usuario decida detenerse y luego imprimir estadísticas sobre el número total y promedio de intentos del jugador. Aquí hay una muestra de salida:

Este programa te permite jugar un juego de adivinanzas.

Pensaré un número entre 1 y 100 y debes adivinarlo.

Para cada suposición, te diré si la respuesta correcta es más alta o más baja de lo que supones.

Estoy pensando en un número ...

¿Tu número? 50

mas bajo

¿Tu número? 25

mas bajo

¿Tu numero? 12

Adivinaste en 3 intentos

¿Quieres jugar de nuevo? si

Estoy pensando en un número...

¿Tu número? 120

Estoy pensando en un número...

¿Tu número? 120

mas bajo

¿Tu número? 100

mas bajo

¿Tu número? 50

más bajo

¿Tu número? 25

más bajo

¿Tu invitado? 12

más bajo

¿Tu número? 6

más bajo

¿Tu número? 3

más bajo

¿Tu número? 2

Adivinaste en 8 intentos

¿Quieres jugar de nuevo? no

Jugaste dos veces en promedio adivinaste en 5 intentos: Regular.

Next