

Fundamentos de Programación

Semana 04

1. Diseñe un programa que determine el signo de un número entero entre positivo, negativo o cero.
2. Dado un partido de fútbol jugado entre dos equipos A y B, diseñe un programa que determine el resultado del partido entre ganó A, ganó B o hubo empate.
3. Diseñe un programa que determine el mayor de 3 números enteros diferentes.
4. Diseñe un programa que determine la categoría de un estudiante en base a su promedio ponderado, de acuerdo a la siguiente tabla:

| Promedio | Categoría |
|-----------------------|-----------|
| ≥ 17 | A |
| ≥ 14 pero < 17 | B |
| ≥ 12 pero < 14 | C |
| < 12 | D |

5. Un estudiante recibe una propina de S/.100. El estudiante rinde tres exámenes (matemática, lenguaje e historia). Su padre ha decidido incentivarlo dándole una propina adicional de S/. 20 por cada examen aprobado (la nota mínima aprobatoria es 13). Diseñe un programa que determine el monto total de la propina que le corresponde al estudiante.