Laboratorio 1

Andrés Felipe Bello Bello  
Juan Sebastián Martínez Valbuena

**Primer parte**

**1)**

Se ingresan 3 datos numéricos (*a,b y c*) por consola y se comparan:

* si ***a>b***, se compara ahora ***a*** con ***c****,* si ***a>*c,** se guardara el valor ***a*** en una variable llamada *Mayor.* Si por el contrario es***c>a*** *se asigna* ***c*** a la variable*Mayor.*
* si ***a<b***, se compara ahora ***b*** con ***c****,* si ***b>*c,** se guardara el valor ***b*** en la variable *Mayor.* Si por el contrario es***c>b*** *se asigna* ***c*** a la variable*Mayor.*

Se imprime en consola el mensaje “El mayor es:” seguido del valor *Mayor* previamente asignado.

**2)**

Se crea un programa que imprime una pirámide de asteriscos de 5 niveles definidos por la variable (num), cada nivel o renglón cuenta con asteriscos impares, desde el uno al nueve.

**3)**

Se crea un programa que cuenta con la ejecución de clases desde un archivo main, que imprime en pantalla el mensaje “Primera función en main” luego llama a dos funciones de dos clases diferentes func1 y func2 a ejecutarse las cuales también se encargan de imprimir un mensaje indicando que numero de función son.

**4)**

La ejecución consiste en un juego de adivinar un número generado de forma aleatoria, se indicara si se el numero ingresado está por encima o debajo del que hay que adivinar. Con máximo 7 intentos. De forma adicional cuando se termine el juego aparcera la opción de reiniciarlo.