

Práctica 1. Introducción a Kotlin

Resolver los siguientes ejercicios utilizando el lenguaje de programación Kotlin. Realice un script por cada problema, agregar un comentario al inicio de cada script que contenga lo siguiente: Descripción corta del problema, autor, fecha creación, fecha última modificación.

Nota: Hacer uso de funciones para resolver todos los ejercicios

- 1. Evaluación Empleados.** En una determinada empresa, sus empleados son evaluados cada seis meses. Los puntos que pueden obtener en la evaluación comienzan en 0 y pueden ir aumentando hasta llegar a 10, traducándose en mejores beneficios. Al final del problema se muestra una tabla con los niveles correspondientes a cada puntuación. La cantidad de dinero conseguida en cada nivel se calcula multiplicando el salario mensual por la división de la puntuación del nivel dividida entre 10. Escribir un programa que lea la puntuación del usuario y su salario mensual e imprima su nivel de rendimiento, así como la cantidad de dinero que recibirá el usuario. Ejemplo: Salario 10.000; Puntuación 8. Dinero = $10.000 * (8/10) = 8000$. Resultado: Nivel de Rendimiento Aceptable, Cantidad de Dinero Recibido \$8000.

Nivel	Puntuación
Inaceptable	0 a 3
Aceptable	4 a 6
Meritorio	7 a 10

- 2. Piedra, Papel, Tijera.** Escriba un programa que realice el juego de piedra, papel o tijera. La computadora debe elegir de manera aleatoria la opción a elegir. Después debe preguntar al usuario que opción quiere. Imprimir si ganó, perdió o empató.
- 3. Calculadora Elemental.** Realizar una calculadora básica suma, resta, multiplicación, división. Debe imprimir un menú con las opciones incluyendo una opción salir. Validar que la opción esté disponible. Imprimir resultados. Ejemplo de menú:
==== Menú ====
 1. Suma
 2. Resta
 3. Multiplicación
 4. División
 5. Salir.
- 4. Adivina Número.** Escribe un programa que genere un número aleatorio entre 1 y 30, luego pida al usuario que adivine el número. Proporciona pistas indicando si el número a adivinar es mayor o menor que el número ingresado por el usuario. Continúa solicitando intentos hasta que el usuario adivine correctamente el

número. Tienes 5 intentos, si se acaba debe imprimir game over. De lo contrario mostrar un mensaje de felicitación por ganar el juego.