

Introducción a la Programación de Videojuegos

Práctica 1

1- Luego de solicitar el ingreso de 3 números enteros: mostrar la suma de los mismos.

Ejemplo:

Ingrese el primer número: 3

Ingrese el segundo número: 5

Ingrese el tercer número: 7

El resultado de la suma de los números es: 15

2- Luego de solicitar el ingreso de 2 números enteros: imprimir cuál de ellos es mayor. Si son iguales, mostrar que son iguales.

Ejemplo:

Ingrese el primer número: 10

Ingrese el segundo número: 134

El número más grande es: 134

3- Luego de solicitar el ingreso de 1 número entero: mostrar si es par o impar.

Ejemplo:

Ingrese el número: 17

El número es impar

4- Teniendo una constante igualada a 5, luego de solicitar el ingreso de 1 número entero: mostrar si el número ingresado es mayor, menor o igual a la constante. Repetir el proceso hasta que el número ingresado sea 0.

Ejemplo:

Ingrese un número: 17

El número es mayor a 5

Ingrese un número: 5

El número ingresado es igual a 5

Ingrese un número: 0

El número ingresado es menor a 5

5- Luego de solicitar el ingreso de 1 número entero: si el número es mayor o igual a 0 y menor o igual a 9, mostrar el nombre del número en texto. Si no, repetir la solicitud del número hasta que se dé la condición.

Ejemplo:

Ingrese un número entre 0 y 9: 11

Ingrese un número entre 0 y 9: 7

El número ingresado es el siete

6- Luego de solicitar el ingreso de 1 cadena de caracteres, seguido por el de 1 número entero n: Mostrar n veces en pantalla la cadena ingresada.

Ejemplo:

Ingrese el texto: Programar es divertido

Ingrese un número: 5

Programar es divertido

Programar es divertido

Programar es divertido

Programar es divertido

Programar es divertido