**Tablas Ejercicios 1-10**

**1.**

| **Positivo** | **Negativo** | **Interesante** |
| --- | --- | --- |
| Código corto y eficiente que resuelve el problema en pocas líneas | No es necesariamente negativo, pero hace todo el código dentro de main. | Uso de bucles para hacer la suma del 1 al número “n” |

**2.**

| **Positivo** | **Negativo** | **Interesante** |
| --- | --- | --- |
| Utiliza pocas líneas de código, y tiene fácil legibilidad de código. | No explica al usuario el objetivo del código, solo imprime el resultado. | Empieza desde el número 99, y va restando para imprimir todos los números impares. |

**3.**

| **Positivo** | **Negativo** | **Interesante** |
| --- | --- | --- |
| Usa 11 líneas de código, y tiene un orden limpio y ordenado. | No puedo mencionar ningún aspecto negativo del código. | Eficiencia en el cálculo de los cuadrados. |

**4.**

| **Positivo** | **Negativo** | **Interesante** |
| --- | --- | --- |
| Organiza bien las líneas a la hora de ingresar las 10 notas, y el código tiene una buena estructura. | Igual que el 1ro. Hace todo el procedimiento dentro de main | Utiliza float para calcular el promedio exacto de la clase. |

**5.**

| **Positivo** | **Negativo** | **Interesante** |
| --- | --- | --- |
| Cálculo preciso del promedio del aula.  Uso correcto del if, else. | Dificultad para ampliar el código en el futuro, si se necesitan agregar más funcionalidades. | Establece las variables al principio del código, y dentro de main. |

**6.**

| **Positivo** | **Negativo** | **Interesante** |
| --- | --- | --- |
| Establece el rango de números en el for | Si se quieren cambiar los rangos de los números se tiene que modificar gran parte del código. | Utiliza %2 para calcular números pares. |

**7.**

| **Positivo** | **Negativo** | **Interesante** |
| --- | --- | --- |
| Funcionalidad útil y un cálculo preciso de vectores | No considera que los vectores podrían ser decimales. | Muestra el resultado de la suma de vectores de manera legible |

**8.**

| **Positivo** | **Negativo** | **Interesante** |
| --- | --- | --- |
| Cálculo del producto punto preciso y lo hace de una manera ordenada y estructurada. | Utiliza \n para hacer el salto de línea | Guarda los resultados del vector 1 y 2, y utiliza una variable para calcular e imprimir el resultado |

**9.**

| **Positivo** | **Negativo** | **Interesante** |
| --- | --- | --- |
| Calcula si las matrices no son compatibles para multiplicarse | Código largo y difícil de leer. | Utiliza la librería <vector> |

**10.**

| **Positivo** | **Negativo** | **Interesante** |
| --- | --- | --- |
| Código corto considerando la funcionalidad de este, y muestra el resultado de las matrices legiblemente | Es posible que haya errores en la transposición. | Uso de la librerías de vectores para establecer las columnas y filas de las matrices |