Apellido y Nombres: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**1er Parcial**

1. Escribir un programa que ayude a escoger un destino para irse de vacaciones,  
   entonces, el usuario ingresa por teclado el mes que se tomara las vacaciones (en  
   formato numérico), si ingresa el mes diciembre, enero, febrero o marzo,  
   mostraremos por pantalla por siguientes puntos turísticos “Mar del plata”, “Santa  
   Teresita”, “Córdoba”, “San Luis”, pero si elige los meses junio, julio o agosto  
   mostraremos por pantalla "Cataratas", "Bariloche", "Perito Moreno", si elige  
   cualquier otro mes mostraremos por pantalla "No tenemos sugerencias cargadas.", los sitios turísticos se deben mostrar uno debajo de otro mes.

Por ejemplo: 12 - Mar del Plata Santa Teresita.

1. Escribir un programa que solicite la fecha de nacimiento en formato  
   “dd/mm/aaaa”, y muestre por pantalla la fecha por separado el día, el mes y el año. Ejemplo: El usuario ingresa “30/08/2025” el programa debe mostrar: “Día: 30 - Mes: 08 – Año:2025”.
2. Escribir un programa que permita que permita ingresar una nota numérica entre 1  
   y 10 (Agregue la validación de números o caracteres válidos)·

|  |  |
| --- | --- |
| **Tabla de orientación** | |
| Condiciones | Mensaje por pantalla |
| Nota entre 1 y 3 | Desaprobó |
| Nota entre 4 y 6 | Aprobó |
| Nota 7 o más | Promocionó |

1. Escribir un programa que muestre un menú con las siguientes opciones:
2. Suma.
3. Multiplicación.
4. Largo de Palabras.
5. Salir.

Funcionamiento:

* El usuario debe ver el menú de opciones todo el tiempo.
* Si elige la opción a: Debe solicitar 2 números, sumarlos y mostrarlos.
* Si elige la opción b: Debe solicitar 2 números, multiplicarlos y mostrarlos.
* Si elige la opción c: Debe solicitar dos palabras y mostrar la palabra más larga, avisar cuando sean iguales. En ambos casos debe mostrar el largo de cada una.
* Si elige la opción d: Debe salir y despedir al usuario.

1. Calculadora: Crea un programa que pida al usuario que ingrese dos números y luego le pregunte qué operación quiere realizar (suma, resta, multiplicación o división). El programa debe realizar la operación elegida por el usuario y mostrar el resultado. Luego, debe preguntarle al usuario si quiere realizar otra operación, y continuar pidiendo números y realizando operaciones hasta que el usuario responda "no".
2. Escribir un programa que simule un juego de adivinanza. El programa deberá elegir un número aleatorio entre 1 y 100, y pedirle al usuario que adivine cuál es el número. El usuario deberá ingresar un número, y el programa deberá decirle si el número ingresado es mayor o menor que el número a adivinar. El juego termina cuando el usuario adivina el número correcto, y se le muestra al usuario cuántos intentos le llevó.

Nota: Solo tiene 5 intentos.

1. Escriba un programa que permita ingresar dos números enteros positivos.

* Muestre por pantalla el menor, si son iguales muestre un notificando que son iguales y que vuelva a pedirlos.
* Muestre por pantalla el resultado de la multiplicación entre los números ingresados.

1. Mencione los tipos de lenguaje de programación. Describa cada uno.
2. ¿Cuáles son las fases de un algoritmo y cómo se describen sus componentes?
3. ¿Qué son los operadores lógicos? Mencione cada uno y las diferencias entre ellos.·

Firma: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Nota: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_