## Fundamentos de Programación

## Tarea 5

Utilizando Programación Orientada a Objetos y las herramientas que hemos estudiado en la asignatura, desarrolle las siguientes actividades:

1. Cree una aplicación que permita ingresar por teclado, el nombre de una persona y su edad para que el sistema determine:
   1. Si el usuario es mayor de edad
   2. Si el usuario está en edad de jubilación
   3. Si el usuario esta en edad productiva, mostrando el tiempo que le queda por trabajar antes de jubilar.
   4. Si el promedio de edad de las personas que viven en el país, fuese 45 años, determinar si el usuario esta en, bajo o sobre este promedio
2. Cree una aplicación que permita acumular o guardar en una lista, los nombres de mascotas con su peso. El sistema debe determinar:
   1. El peso promedio de las mascotas ingresadas
   2. Si el peso de la mascota es menor al promedio, determinar un mensaje de alerta que mencione la situación
   3. Si el peso de cada mascota es mayor al promedio, determinar mensaje de alerta que mencione la situación.
3. Cree una aplicación que permita a un usuario seleccionar la operación matemática que desee aplicar a los números ingresados por sistema. Se debe determinar lo siguiente:
   1. El usuario selecciona la operación matemática (suma, resta, multiplicacion, division u otra)
   2. Según la operación, el usuario indicará el número de valores a procesar
   3. Si es una división, solo se aceptarán dos valores
   4. El sistema devuelve y muestra los resultados según operación solicitada
   5. Validar divisiones por cero u opciones no permitidas.

**Fecha de entrega: martes 10 de mayo**