

Programación en lenguaje I- .NET

Actividad.

Objetivo: Buscar en el aprendiz que a partir de un método deductivo propio pueda abstraer una solución a cada problema, y llevar dicha solución o algoritmo a una herramienta de programación .Net (c#)

Problema: Diseñar un algoritmo y llevar a una aplicación de consola en C# que solucione lo siguiente:

1. Leer un número por teclado y definir si es par o impar
2. Leer un número por teclado y generar con ese número la tabla de multiplicar del número 1 al 10
3. Generar las tablas de multiplicar desde el numero 2 al 9, cada una desde el numero 1 al 10
4. Leer un número por teclado y definir si es primo o no
5. Dado el vector edad = [12,50,23,11,18,35,41,85,16,45], ordenarlos en forma ascendiente
6. Datos los vectores

edad = [12,50,23,11,18,35,41,85,16,45]

nombre = ["juan", "maria", "tereza", "pedro", "javier", "ana", "diana", "jorge", "dayana", "lady"]

Leer un nombre por teclado y definir si existe, y en caso de existir mostrar su edad de lo contrario un mensaje que el nombre no existe

7. Partiendo de los vectores anteriores buscar el menor y el mayor y presentar sus respectivos nombres con su edad.

8. Dado una palabra definir si es palíndromo o no.

9. Resolver el algoritmo de Fibonacci, mostrando por consola la serie hasta una cantidad determinada de números

10. Dado el salario de un empleado independiente calcular el pago de parafiscales para su respectiva cuenta de cobro

