

**BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN
PROGRAMACIÓN I – OTOÑO 2022 – NRC: 10844
MANUAL I DE PRÁCTICAS DE LABORATORIO
PARTE I**

**DR. MARIO ROSSAINZ LÓPEZ
Puebla, Pue. a 8 de agosto de 2022**

INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE C

1. Escriba un programa en C que lea un número entero y determine si es par o non imprimiendo el resultado. El programa deberá estar pidiendo números al usuario hasta que se proporcione el número 0 (cero) en cuyo caso terminará el programa imprimiendo la cantidad final de números pares y números nones dados por el usuario.
2. Escriba un programa en C que permita convertir calificaciones numéricas según la siguiente equivalencia:
A= [9-10]
B= [7..9)
C=[5..7)
D=[0..5)
El programa deberá estar solicitando al usuario calificaciones numéricas, mostrando la conversión en pantalla hasta que se proporcione cualquier número negativo, en cuyo caso el programa terminará su ejecución.
3. Escriba un programa en C que simule el lanzamiento de dos dados de manera que el usuario juegue un juego de azar que consiste en lo siguiente: el usuario gana el juego si la suma de los dados es mayor que seis y los valores de los dados son impares, de otra manera pierde el juego.
4. Un cerrojo con combinación tiene las siguientes propiedades básicas: la combinación (una secuencia de tres números) está oculta; el cerrojo se puede abrir proporcionando la combinación; y entonces ésta se puede cambiar, pero solamente por alguien que conoce la combinación actual. Implemente un programa en C que haga lo que se pide.