



Algoritmia y estructura de datos: **Práctica Calificada 1**

Pregunta 1 (de 8:00 a 8:38 am)

5 puntos

Diseñe un programa (algoritmo) que permita leer un número entero positivo en el sistema de base diez. Luego el programa debe indicar en que bases, de la 2 a la 9, dicho número es capicúa. Ejemplo:

Si ingresa el número en base diez: 104

La respuesta será:

Bases en donde el número 104 es capicúa:

Base 5 donde el número es 404

Base 6 donde el número es 252

Nota: No puede emplear arreglos.

Envío de solución: hasta las 8:40 am

Enviar solución al correo pacosta@uni.edu.pe y al buzón de tarea de UNI Virtual que se encuentra en la **Semana 4, Practica Calificada 1: repuesta a la pregunta 1.**

Nombre del archivo solución: **apellido-nombre-pc1-p1**



Algoritmia y estructura de datos: **Práctica Calificada 1**

Pregunta 2 (de 8:40 a 9:05 am)

5 puntos

Escriba un algoritmo para producir todos los triángulos rectángulos con los tres lados enteros y cuya hipotenusa sea menor que n , donde n es entero positivo.

Envío de solución: hasta las 9:07 am

Enviar solución al correo pacosta@uni.edu.pe y al buzón de tarea de UNI Virtual que se encuentra en la **Semana 4, Practica Calificada 1: repuesta a la pregunta 2.**

Nombre del archivo solución: `apellido-nombre-pc1-p2`



Algoritmia y estructura de datos: **Práctica Calificada 1**

Pregunta 3 (de 9:07 a 9:50 am)

5 puntos

Escriba un algoritmo que lea las n notas de una práctica, donde $n < 10$ y determine cuál fue la nota mayor, la menor y presente un número formado por las notas ordenadas de menor a mayor.

Ejemplo: si las notas son 8, 14, 7, 12, 16, 10, 14 entonces la respuesta será:

Mayor nota: 16

Menor nota: 7

Número formado con las notas ordenadas de menor a mayor: 7810141416

Nota: no puede utilizar arreglos y solo puede leer los datos una vez.

Envío de solución: hasta las 9:52 am

Enviar solución al correo pacosta@uni.edu.pe y al buzón de tarea de UNI Virtual que se encuentra en la **Semana 4, Practica Calificada 1: repuesta a la pregunta 3.**

Nombre del archivo solución: **apellido-nombre-pc1-p3**