**Taller programación**

1. ESCRIBA UN ALGORITMO QUE PERMITA INGRESAR TRES NUMEROS ENTEROS CUALESQUIERA, IMPRIMA LA SUMA SOLAMENTE DE AQUELLOS NUMEROS QUE PERTENEZCAN A CUALQUIERA DE LOS SIGUIENTES INTERVALOS : [ 20 , 48 ( Y ) 65 , 79 ] . IMPRIMA EL CUBO DE LOS NUMEROS QUE NO PERTENEZCAN.
2. ESCRIBA UN ALGORITMO QUE PERMITA INGRESAR LA ABSCISA Y ORDENADA DE UN PUNTO CARTESIANO E IMPRIMA EL NOMBRE DEL CUADRANTE EN QUE SE ENCUENTRA. SI EL USUARIO INGRESA 0 y 0 , GENERE UN MENSAJE APROPIADO.

NOTAS IMPORTANTES :

* LOS NOMBRES DE LOS CUADRANTES SON : SUPERIOR IZQUIERDO, SUPERIOR DERECHO, INFERIOR IZQUIERDO, INFERIOR DERECHO.
* EJEMPLO : SI EL USUARIO INGRESA LOS SIGUIENTES VALORES DE ABSCISA Y ORDENADA : -3 , 8 🡪 SE IMPRIME “ESE PUNTO CARTESIANO SE ENCUENTRA EN EL CUADRANTE SUPERIOR IZQUIERDO”