

Práctico I

Datos, Tipos de datos, Variables

1. Escribir un programa que muestre por pantalla la cadena ¡Hola Mundo!.
2. Escribir un programa que almacene la cadena ¡Hola Mundo! en una variable y luego muestre por pantalla el contenido de la variable.
3. Guardar un número entero en una variable y mostrarlo en pantalla.
4. Guardar en una variable un número decimal y mostrarlo en pantalla.

Ingreso de Datos

5. Ingrese un nombre y salude a ese nombre, con un mensaje de bienvenida.
6. Implemente un programa que lea por teclado dos números enteros e imprima en pantalla los valores leídos en orden inverso. Por ejemplo, si se ingresan los números 4 y 8, debe mostrar el mensaje: Se ingresaron los valores 8 y 4.
7. Implemente un programa que pida un número y muestre por pantalla la frase “Has introducido (número ingresado) gracias”
8. Pedir dos valores numéricos. Calcular y mostrar la suma, resta, multiplicación y división de ambos.
9. Mostrar en pantalla los resultados de calcular las siguientes expresiones (estas expresiones se encuentran escritas matemáticamente, y debería reescribirlas en notación de computadora previamente; cada vez que encuentre en la expresión una letra minúscula, debe considerar que ese dato lo debe ingresar el usuario):
 - $5a + 10b$
 - b^2
 - $2x-y$
 - $\frac{2n-1}{2n-1}$
10. Escribir un programa que solicite al usuario ingresar un número con decimales y almacenarlo en una variable. A continuación, el programa debe solicitar al usuario que ingrese un número entero y guardarlo en otra variable. En una tercera variable se deberá guardar el resultado de la suma de los dos números ingresados por el usuario. Por último, se debe mostrar en pantalla el texto “El resultado de la suma es [suma]”, donde “[suma]” se reemplazará por el resultado de la operación.

Estructuras de Decisión

11. Leer dos números y determinar si son iguales, en caso afirmativo mostrar el mensaje "Iguales".
12. Leer dos números y determinar cuál de ellos es el mayor, mostrando por pantalla "El valor mayor es:" y el correspondiente número.
13. Realizar un programa que permita al usuario ingresar una palabra si la longitud de la palabra es mayor a 5 muestre en pantalla cuantos caracteres en total tiene la misma.
14. Realizar un programa que lea dos números enteros desde teclado e informe en pantalla cuál de los dos números es el mayor. Si son iguales debe informar en pantalla lo siguiente: "Los números leídos son iguales"
15. Realizar un programa que permita ingresar dos palabras, y determine si tienen la misma longitud o no. Mostrar un mensaje en pantalla en cada caso. Misma longitud, una menor, o una mayor.
16. Realizar un programa que permita al usuario ingresar un número y determine si es positivo o negativo.
17. Realizar un programa que permita al usuario ingresar 3 números, ordenarlos y mostrarlos luego en pantalla de menor a mayor.
18. Escribir un programa que pida al usuario dos números y muestre por pantalla su división. Si el divisor es cero el programa debe mostrar un mensaje de error.