

Actividad 1: usando condicionales

Objetivo

Aprender a utilizar las estructuras de programación condicionales

Ejercicios

- 1) Implementa un programa que recoja tres letras y muestre la mayor de ellas según su codificación ASCII.
- 2) Realiza un ejercicio en el que a partir de tres números distintos el programa muestre el mayor, el menor y el intermedio.
- 3) Implementa un programa que recoja de teclado una letra y a continuación muestre por pantalla a qué día de la semana correspondería esa inicial. Por ejemplo: si recoge una 'J' por pantalla mostrará JUEVES. En caso de que ninguna letra corresponda a una inicial de los días de la semana, deberá mostrar "letra errónea". Las iniciales serían: L, M, X, J, V, S, D.
- 4) Implementa un programa en C que indique si una letra que recoge desde teclado es vocal o no.