

Ejercicios Instrucciones Condicionales 2.

Ejercicio 1.

- Crea 2 variables y asigna a cada una un valor numérico introduciéndolos por teclado. Muestra un mensaje por pantalla si el primer número es mayor que el segundo. Otro diferente si ambos son iguales, y un tercer mensaje si el segundo número es mayor que el primero.

Ejercicio 2.

- Introducir por teclado un número entero y mostrar una leyenda que indique si dicho número es positivo, cero o negativo.

Ejercicio 3.

- Se introducen tres notas de un alumno por teclado.
- Si la media aritmética es mayor o igual a 5 mostrar el mensaje "Aprobado", en caso contrario, "Suspenso"
- Cuando se cargue una nota, convertirla a un número real.

Ejercicio 4.

- Introducir tres números por teclado.
- Si todos son iguales, mostrar por pantalla un mensaje junto con la suma del primero con el segundo y este resultado multiplicado por el tercero, en caso contrario se imprime por pantalla: "Los números no son iguales".
- Nota: para poder hacer cálculos los números deben ser números.