



Guía 1

1.- Hacer un juego de piedra, papel o tijera para dos jugadores. Solicitar a cada jugador ingresar por teclado la opción que desee. Comparar el ingreso de los dos jugadores y mostrar un mensaje en pantalla indicando quien es el ganador.

Las reglas son: Roca gana a tijera, tijera gana a papel, papel gana a roca

2.- Escriba un programa que pida dos números enteros y escriba qué números son pares y cuáles impares desde el primero hasta el segundo.

3.- Escriba un programa que pida un número entero mayor que cero y que muestre todos sus divisores.

4.-Escriba un programa que pregunte cuántos números se van a introducir, pida esos números y diga al final cuántos han sido pares y cuántos impares.

5.- Escriba un programa que pregunte cuántos números se van a introducir, pida esos números, y muestre la media aritmética.

6.- Escriba un programa que transforme la temperatura en grados Celsius ingresada por el usuario a grados Fahrenheit y muestre en pantalla.

7.- Escriba un programa que pida 2 puntos en el plano y calcule la distancia que existen entre esos puntos.

$$d = \sqrt{(x_2 - x_1)^2 + (y_2 - y_1)^2}$$

8.- Escriba un programa que pida tres números y diga si el tercero está más cerca del primero o del segundo. No use la función factorial.

9.- Escriba un programa que pregunte cuántos números se van a introducir, pida esos números, y muestre el mayor de ellos.

Ayuda: Defina una variable que vaya cambiando cuando un nuevo número ingresado es mayor.

10.- Escriba un programa que pregunte cuántos números se van a introducir, pida esos números, y muestre la media aritmética.

Ayuda: Defina una variable que vaya cambiando cuando un nuevo número ingresado es menor.