

Ejercitación módulo 3

1. Crear un proyecto de aplicación de consola en CodeBlocks para implementar cada uno de los siguientes puntos.

VARIABLES Y OPERADORES

2. En un nuevo programa, declare una variable de tipo caracter luego de `"int main() { "`. Recuerde que C hace diferencias entre mayúsculas y minúsculas.
 - a. Asigne un valor caracter a la variable. (recordar que van entre comillas simples).
 - b. Declare una segunda variable caracter.
 - c. Asigne a la segunda variable el contenido de la primera variable.
3. En un nuevo programa, declare una variable de tipo entera luego de `"int main() { "`. Recuerde que C hace diferencias entre mayúsculas y minúsculas.
 - a. Asigne un valor numérico a dicha variable.
 - b. Multiplique por 2 el valor contenido en la variable.
 - c. Guarde la operación anterior en la variable para que quede asignada a la misma.
4. En un nuevo programa, declare 2 variables de tipo real (número con decimales)
 - a. Asigne valores a las variables. (ej: 7.5 10.99 3.0)
 - b. Realice la suma entre ambas variables.
 - c. Se debe guardar el resultado. Si es necesario declare una 3ra variable para dicha tarea.

LECTURA (teclado) y ESCRITURA (pantalla)

5. Declare una variable entera.
 - a. Cargue un valor desde teclado en la variable anterior haciendo uso de la función `scanf()`.
 - b. Imprima en pantalla el valor de la variable junto al texto "El valor es: "
6. Para los puntos 2, 3 y 4 muestre los resultados en pantalla de las variables haciendo uso de la función `printf()`.
7. Escriba un programa que, a partir de un número flotante leído desde teclado, el cual representa una medida en pulgadas, imprima su equivalente en centímetros.
Nota: 1 pulgada = 2.54 centímetros

SELECCIÓN

8. Escriba un programa que lea un carácter de teclado y diga si es una letra mayúscula, minúscula o ninguna de ellas.
Nota: recuerde que los caracteres tienen orden y puedo evaluar si un carácter es mayor, menor o igual que otro.
9. Escriba un programa que lea un número entero de teclado e imprima en pantalla si es par o impar.
Nota: un número es par si el resto de dividirlo por 2 es igual a cero, si no, es impar. Utilice el operador matemático %.

REPETICIÓN

10. Escriba un programa que imprima en pantalla todos los números enteros del 1 al 20.
11. Escriba un programa que imprima en pantalla todos los números enteros del 1 al 20, pero solo los impares.

ITERACIÓN

12. Escriba un programa que permita leer números de teclado hasta ingresar el 0 (cero) y calcular la suma total de los mismos.