

Ejercicio 1: Calculadora de Áreas (Funciones)

Crea una aplicación que calcule el área de un círculo. El programa deberá solicitar al usuario los datos necesarios para realizar el cálculo.

Ejercicio 2: Conversor de Monedas (Procedimiento)

Desarrolla una aplicación que convierta una cantidad de euros, introducida por el usuario, a otra moneda (dólares, yenes o libras). Deberás crear un procedimiento que reciba como parámetros la cantidad en euros y una cadena de texto que indique la moneda a la que se desea convertir. Este procedimiento no devolverá ningún valor, sino que mostrará directamente por pantalla un mensaje con el cambio realizado.

Ejercicio 3: Validador de Número Primo (Función)

Escribe un programa que solicite al usuario un número entero y determine si es un número primo.

Ejercicio 4: Generador de Números Aleatorios

Crea una aplicación que genere una cantidad de números enteros aleatorios. El programa deberá pedir al usuario cuántos números desea generar y el rango (valor mínimo y máximo) en el que deben encontrarse.

Ejercicio 5: Doble o Triple según Paridad

Diseña un programa que pida al usuario un número por teclado. Luego, implementa un procedimiento que reciba dicho número como parámetro y, si es par, muestre su doble; si es impar, muestre su triple.