

Unidad-3: Variables y tipos de datos.

ACTIVIDADES

1. Escribe un programa que muestre tu nombre por pantalla.
2. Modifica el programa anterior para que además se muestre tu dirección y tu número de teléfono. Asegúrate de que los datos se muestran en líneas separadas.
3. Escribe un programa que muestre por pantalla 5 palabras en inglés junto a su correspondiente traducción al castellano. Las palabras deben estar distribuidas en dos columnas y alineadas a la izquierda. Pista: se puede insertar un tabulador.
4. Escribe un programa que muestre tu horario de clase. Puedes usar espacios o tabuladores para alinear el texto.
5. Escribe un programa que pinte por pantalla una pirámide rellena a base de asteriscos. La base de la pirámide debe estar formada por 9 asteriscos.
6. Igual que el programa anterior, pero esta vez la pirámide estará hueca (se debe ver únicamente el contorno hecho con asteriscos)
7. Igual que el programa anterior, pero esta vez la pirámide debe de aparecer invertida, con el vértice hacia abajo.
8. Escribe un programa que pinte por pantalla una flecha.
9. Escribe un programa en el que se declaren la variables enteras x e y. Asígnales los valores 144 i 999 respectivamente. A continuación, muestra por pantalla el valor de cada variable, la suma, la resta, la división y la multiplicación
10. Crea la variable nombre i asígnale tu nombre completo. Muestra su valor por pantalla.
11. Crea las variables nombre, dirección y teléfono y asígnales los valores correspondientes. Muestra los valores de esas variables por pantalla en líneas diferentes.

12. Realiza un conversor de euros a pesetas. La cantidad de euros que se quiere convertir deberá estar almacenada en una variable.
13. Realizar un conversor de pesetas a euros. La cantidad de pesetas que se quiere convertir deberá estar almacenada en una variable.
14. Escribe un programa que visualice en pantalla el precio total de un coche con IVA. El precio del coche es 34.567€ i el IVA es 21%. Decide que variables utilizar.
15. Realiza un programa que a partir de dos variables que contendrán los valores 23 y 5, calcule su división entera, su división decimal y el resto de la división entera.
16. Realiza un programa que almacene la distancia 185 cm i que muestre por pantalla: 185 cm = 1 metro y 85 centímetro. El valor 1 y 85 se tiene que calcular a partir del 185.
17. Realiza un programa que almacene los números 4, 8 y 6. Calcular la media aritmética y almacenarla en una variable. Visualizar por pantalla la media aritmética.
18. Realiza un programa que almacene los números 4, 8 y 6. Calcular la media ponderada sabiendo que el primer número tiene un peso de 30, el segundo de 50 i el tercero de 20. Almacenarlo en una variable. Visualizar por pantalla la media ponderada.
19. En una tienda se han comprada tres productos. Sus precios son 34,23€, 89€ y 123,5€. Visualizar por pantalla el precio total sin IVA y con IVA. El IVA a aplicar es del 21%.
20. Un trabajador a lo largo del mes trabaja 160 horas normales y 40 horas extra. Almacena en una variable estos valores y calcula la nómina del trabajador sabiendo que las horas normales se pagan a 12,5€ i las extras a 22,5. Utiliza variables para almacenar todos los valores obtenidos. Visualiza la nómina en bruto y en neto si se le aplica una retención del 18%.
21. Realiza un programa que grabe vuestro año de nacimiento y visualice por pantalla la edad que te corresponde tener en este año.