

1. Pedir los coeficientes de una ecuación de 2º grado, y muestre sus soluciones reales. Si no existen, debe indicarlo.
2. Pedir el radio de un círculo y calcular su área. $A = \pi r^2$.
3. Pedir el radio de una circunferencia y calcular su longitud. $L = 2\pi r$.
4. Pedir dos números y decir si son iguales o no.
5. Pedir un número e indicar si es positivo o negativo.
6. Pedir dos números y decir si uno es múltiplo del otro.
7. Pedir dos números y decir cuál es el mayor.
8. Pedir dos números y decir cuál es el mayor o si son iguales.
9. Pedir dos números y mostrarlos ordenados de mayor a menor.
10. Pedir tres números y mostrarlos ordenados de mayor a menor.
11. Pedir un número entre 0 y 9.999 y decir cuantas cifras tiene.
12. Pedir un número entre 0 y 9.999 y mostrarlo con las cifras al revés.
13. Pedir un número entre 0 y 9.999, decir si es capicúa.
14. Pedir una nota de 0 a 10 y mostrarla de la forma: Insuficiente, Suficiente, Bien...
15. Pedir el día, mes y año de una fecha e indicar si la fecha es correcta. Suponiendo todos los meses de 30 días.
16. Pedir el día, mes y año de una fecha e indicar si la fecha es correcta. Con meses de 28, 30 y 31 días. Sin años bisiestos.
17. Pedir el día, mes y año de una fecha correcta y mostrar la fecha del día siguiente. suponer que todos los meses tienen 30 días.
18. Ídem que el ej. 17, suponiendo que cada mes tiene un número distinto de días (suponer que febrero tiene siempre 28 días).
19. Pedir dos fechas y mostrar el número de días que hay de diferencia. Suponiendo todos los meses de 30 días.
20. Pedir una hora de la forma hora, minutos y segundos, y mostrar la hora en el segundo siguiente.
21. Pedir una nota numérica entera entre 0 y 10, y mostrar dicha nota de la forma: cero, uno, dos, tres...
22. Pedir un número de 0 a 99 y mostrarlo escrito. Por ejemplo, para 56 mostrar: cincuenta y seis.

1. Leer un número y mostrar su cuadrado, repetir el proceso hasta que se introduzca un número negativo.
2. Leer un número e indicar si es positivo o negativo. El proceso se repetirá hasta que se introduzca un 0.
3. Leer números hasta que se introduzca un 0. Para cada uno indicar si es par o impar.
4. Pedir números hasta que se teclee uno negativo, y mostrar cuántos números se han introducido.
5. Realizar un juego para adivinar un número. Para ello pedir un número N, y luego ir pidiendo números indicando “mayor” o “menor” según sea mayor o menor con respecto a N. El proceso termina cuando el usuario acierta.
6. Pedir números hasta que se teclee un 0, mostrar la suma de todos los números introducidos.
7. Pedir números hasta que se introduzca uno negativo, y calcular la media.
8. Pedir un número N, y mostrar todos los números del 1 al N.
9. Escribir todos los números del 100 al 0 de 7 en 7.
10. Pedir 15 números y escribir la suma total.
11. Diseñar un programa que muestre el producto de los 10 primeros números impares.
12. Pedir un número y calcular su factorial.
13. Pedir 10 números. Mostrar la media de los números positivos, la media de los números negativos y la cantidad de ceros.
14. Pedir 10 sueldos. Mostrar su suma y cuantos hay mayores de 1000€.
15. Dadas las edades y alturas de 5 alumnos, mostrar la edad y la estatura media, la cantidad de alumnos mayores de 18 años, y la cantidad de alumnos que miden más de 1.75.
16. Pide un número (que debe estar entre 0 y 10) y mostrar la tabla de multiplicar de dicho número.
17. Una empresa que se dedica a la venta de desinfectantes necesita un programa para gestionar las facturas. En cada factura figura: el código del artículo, la cantidad vendida en litros y el precio por litro.

Se pide 5 facturas introducidas: Facturación total, cantidad en litros vendidos del artículo 1 y cuantas facturas se emitieron de más de 600 €.
18. Igual que el anterior, pero suponiendo que no se introduce el precio por litro. Solo existen tres productos con precios: 1- 0,6 €/litro, 2- 3 €/litro y 3- 1,25 €/litro.
19. Dadas 6 notas, escribir la cantidad de alumnos aprobados, condicionados (=4) y suspensos.
20. Pedir un número N, introducir N sueldos, y mostrar el sueldo máximo.

21. Pedir 10 números, y mostrar al final si se ha introducido alguno negativo.
22. Pedir 5 calificaciones de alumnos y decir al final si hay algún suspenso.
23. Pedir 5 números e indicar si alguno es múltiplo de 3.