Instructor: Carlos Garcia

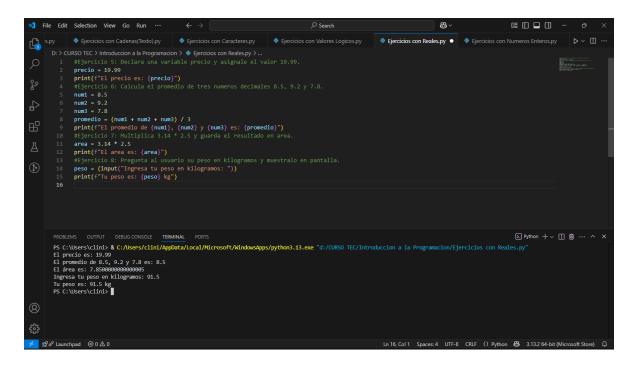


## Realizar los siguientes ejercicios: Ejercicios con Enteros

- 1. Declara una variable entera llamada edad y asígnale el valor 25.
- 2. Suma dos números enteros 15 y 30 y muestra el resultado.
- 3. Calcula el doble de un número entero ingresado por el usuario.
- 4. Resta 100 45 y guarda el resultado en una variable llamada diferencia.

# **Ejercicios con Reales (Números Decimales)**

- 5. Declara una variable precio y asígnale el valor 19.99.
- 6. Calcula el promedio de tres números decimales 8.5, 9.2 y 7.8.
- 7. Multiplica 3.14 \* 2.5 y guarda el resultado en area.
- 8. Pregunta al usuario su peso en kilogramos y muéstralo en pantalla.



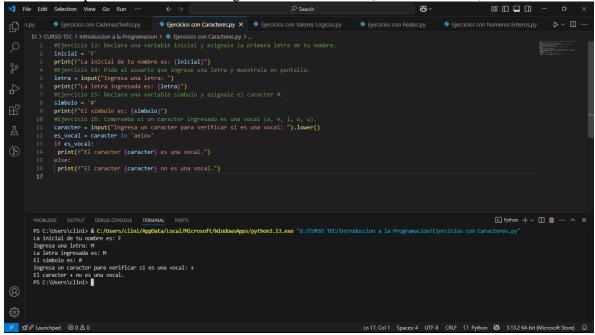
### **Ejercicios con Valores Lógicos (Booleanos)**

- 9. Declara una variable esMayor y asígnale Verdadero si edad es mayor de 18.
- 10. Crea un programa que verifique si un número ingresado es positivo o negativo.
- 11. Declara una variable llueve y usa una condición para mostrar si debes llevar paraguas.
- 12. Escribe un programa que compare dos números y muestre Verdadero si son iguales.

## **Ejercicios con Caracteres**

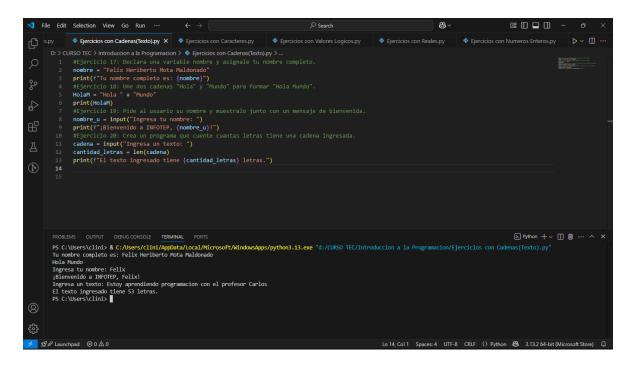
- 13. Declara una variable inicial y asígnale la primera letra de tu nombre.
- 14. Pide al usuario que ingrese una letra y muéstrala en pantalla.
- 15. Declara una variable simbolo y asígnale el carácter #.

16. Comprueba si un carácter ingresado es una vocal (a, e, i, o, u).



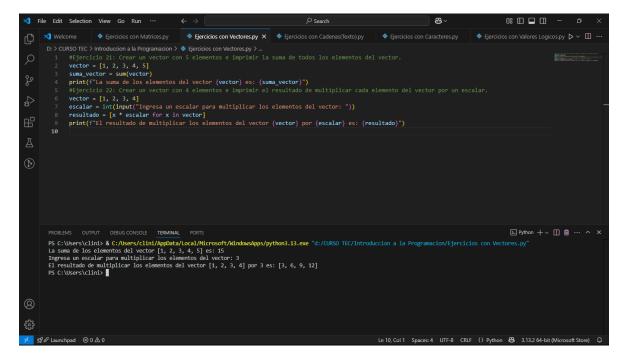
# **Ejercicios con Cadenas (Texto)**

- 17. Declara una variable nombre y asígnale tu nombre completo.
- 18. Une dos cadenas "Hola" y "Mundo" para formar "Hola Mundo".
- 19. Pide al usuario su nombre y muéstralo junto con un mensaje de bienvenida.
- 20. Crea un programa que cuente cuántas letras tiene una cadena ingresada.



### **Ejercicios con Vectores (Arreglos)**

- 21. Crear un vector con 5 elementos e imprimir la suma de todos los elementos del vector...
- 22.Crear un vector con 4 elementos e imprimir el resultado de multiplicar cada elemento del vector por un escalar.



# **Ejercicios con Matrices (Arreglos)**

- 23. Crear una matriz de 2x2 e imprimir el promedio de todos sus elementos.
- 24. Crear una matriz 2x3 y luego transponerla (convertir filas en columnas y viceversa).

