

GUÍA DE EJERCICIOS N° 3

ESTRUCTURAS CONDICIONALES

Sentencia if

- 1) Creá un programa que pida al usuario ingresar un número y diga si es positivo.
- 2) Ídem anterior pero que diga si el número ingresado es cero.
- 3) Creá un programa que pida al usuario ingresar un número entero y diga si es par.
- 4) Escribí un programa que pida al usuario dos números enteros y diga cuál es el mayor de ellos.
- 5) Realizá un programa que multiplique dos números reales de la siguiente forma: pedirá al usuario un primer número y si es cero escribirá en pantalla: "El producto de cualquier número por 0 es 0". Si se ingresa un número distinto de cero, se pedirá un segundo número y se mostrará el producto de ambos.

Sentencia If – else

- 6) Creá un programa que diga si un número ingresado es positivo o negativo.
- 7) Ídem anterior pero que diga si es negativo, positivo ó cero.
- 8) Realizá un programa que pida al usuario dos números y diga si: "Uno de los números es positivo", "Los dos números son positivos" ó "Ninguno de los dos números es positivo. Resuelvelo usando operadores lógicos.
- 9) Creá el programa que pida al usuario tres números reales y muestre cuál es el mayor de ellos.
- 10) Escribí el programa que pida ingresar una letra y diga si se trata de una vocal.
- 11) Realizá un programa que pida presionar una tecla y diga si se trata de un espacio, un número o ninguna de las dos cosas.
- 12) Creá un programa que dé al usuario tres oportunidades para acertar un número del 1 al 100. Debe avisar si el número ingresado está por encima o por debajo del número a adivinar.
- 13) Escribí un programa que cuente y muestre en pantalla la cantidad de veces que presionaron una vocal, un número, cualquier otra tecla y todas las teclas.

Sentencia Switch

- 14) Escribí el programa que solicite el ingreso de dos números enteros y que luego permita seleccionar, por medio de un menú, si se sumarán, restarán, dividirán o multiplicarán y muestre el resultado por pantalla. Resóvelo usando la sentencia Switch.
- 15) Usando switch, realizá el programa que pida presionar una tecla y diga si se trata de un espacio, un número o ninguna de las dos cosas.
- 16) Escribí un programa que cuente la cantidad de veces que presionaron una vocal, un número, y cualquier otra tecla. Resóvelo utilizando la sentencia SWITCH.
- 17) Utilizando la sentencia switch, hacé el programa que pida al usuario un número de una cifra y muestre el color correspondiente a dicho número según el código de colores de las resistencias.
- 18) Usando la sentencia SWITCH escribí el programa que cuente y muestre la cantidad de teclas presionadas incluyendo las de números. Si se presiona una vocal, que decremente el valor de una variable inicializada en 30 y al llegar la misma a cero no debe dejar presionar ninguna tecla más, avisando con un mensaje que se debe reiniciar la aplicación.
- 19) Usando SWITCH realizá un programa que simule el soft de acceso de una cerradura codificada. Debe dar al usuario cuatro oportunidades de ingresar una clave de tres dígitos. Si no se ingresa el código correcto en dichas oportunidades debe imprimir: "El código ingresado no es el correcto. Acceso denegado. Reinicie para volver a intentar."