

1. Ingresar el largo y el ancho de una habitación, y calcular su superficie. Si la superficie es mayor a 10, imprimir la leyenda "Habitación adecuada", de lo contrario, imprimir la leyenda "Habitación pequeña". (Superficie = largo * ancho)
2. Ingresar una fecha por teclado, día mes y año, y determinar si corresponde al primer trimestre del año. Mostrarlo las leyendas: "Corresponde al primer Trimestre" o "No corresponde al primer Trimestre", según corresponda.
3. Ingresar el precio de un artículo y un código que informe lo siguiente: Si el código es 1, es porque se abona de contado. Si el código es 2, es porque se abona con tarjeta. Imprimir el importe abonar teniendo en cuenta que: Si se abona de contado, se debe realizar un descuento del 5% del precio de venta. Si se abona con tarjeta, se debe realizar un incremento del 10 % del precio de venta.
4. Realizar un programa que permita ingresar el sueldo y los años de antigüedad de un operario y que informe el sueldo a cobrar, teniendo en cuenta lo siguiente:
 - A. Si el sueldo es inferior a 4500 y su antigüedad es superior o igual a 10 años, otorgarle un aumento del 10%.
 - B. Si el sueldo es inferior a 4500 y su antigüedad es menor a 10 años, otorgarle un aumento del 5%.
 - C. Si el sueldo es mayor o igual a 4500, no realizarle ningún aumento.
5. Se debe ingresar tres números por teclado, si al menos uno de los números es menor a 10, imprimir la leyenda "Alguno de los números es menor a 10" de lo contrario, "Ninguno de los números es menor a 10".
6. Ingresar la altura de una persona e imprimir si es Baja, Normal o Alta, de acuerdo con las siguientes condiciones:
 - A. Si la altura es menor a 1.60, es una persona baja.
 - B. Si la altura está comprendida entre 1.60 y 1.75 (ambos inclusive), es una persona Normal.
 - C. Si la altura supera a la medida de 1.75, es una persona Alta.