1. Un año es bisiesto si es múltiplo de 4, exceptuando los múltiplos de 100, que sólo son bisiestos cuando son múltiplos además de 400.Por ejemplo el año 1900 no fue bisiesto, pero el año 2000 sí. Hacer un programa que dado un año recibido por parámetro nos diga si es o no bisiesto
2. Hacer un programa que dados un día D, un mes M y un año A, calcule cual es el día siguiente. Se debe tener en cuenta que en los años bisiestos Febrero tiene 29 días y en los no bisiestos 28.
3. Hacer un programa que permita escribir los primeros 100 números pares
4. La sucesión de Fibonacci se define de la siguiente forma: a1=1, a2=1 y an=an-1+an-2 para n>2, es decir los dos primeros son 1 y el resto cada uno es la suma de los dos anteriores, los primeros son: 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, ... Hacer un programa que calcule e imprima el Nésimo término de la sucesión.
5. Hacer un diagrama de flujo para calcular el máximo común divisor de dos números enteros positivos N y M siguiendo el algoritmo de Euclides, que es el siguiente:
6. Se divide N por M, sea R el resto.
7. Si R=0, el máximo común divisor es M y se acaba.
8. Se asigna a N el valor de M y a M el valor de R y volver al paso 1
9. Hacer un programa para calcular el factorial de N (N!=1·2·3·...·N).
10. Se dice que un número N es perfecto si la suma de sus divisores, excluido el propio número es N. Por ejemplo 28 es perfecto, pues sus divisores son: 1, 2, 4, 7 y 14 y su suma es 1+2+4+7+14=28. Hacer un programa que dado un número N nos diga si es o no perfecto
11. Hacer un programa que sea capaz de calcular el impuesto sobre la renta y lo escriba por pantalla. El impuesto de la renta es el 15% del salario anual de cada persona, al que previamente se debe realizar una deducción en función del número de hijos, que es del 0% si tiene 0, del 5% si tiene 1 ó 2 y del 15% si tiene más de 2. Los parámetros serán salario y número de hijos.
12. Hacer un programa que lea por parámetros un numero N e imprima un triángulo rectángulo, de N filas.

EJ: N=5, se pintara lo siguiente:

\*

\* \*

\* \* \*

\* \* \* \*

\* \* \* \* \*

1. Hacer un programa que reciba por parámetros un número mayor que 2, y lo imprima de todas las formas posibles como producto de dos factores (no se tiene en cuenta el 1).

Ej: Dado el número 36, tendría que visualizarse:

18\*2, 12\*3, 9\*4, 6\*6, 3\*12, 4\*9, 2\*18