

Ejercicios de condicionales I

Ejercicio 1. Crea un programa que te pida dos números y que compruebe si son iguales o no.

Ejercicio 2. Crea un programa que te pida dos números y que compruebe cuál es el mayor y cuál es el menor.

Ejercicio 3. Crea un programa que te pregunte dónde naciste primero y después dónde vives. El programa debe comparar si vives o no en el mismo sitio que naciste y mostrar un mensaje según sea el caso.

Ejercicio 4. Crear un programa que te pregunte por tu edad y lugar de nacimiento. Si eres mayor de edad y de Motril te saludará en cualquier otro caso se despedirá de ti.

Ejercicio 5. Crear un programa que te preguntes de dónde eres. Si eres de Motril o de Granada te saludará, si eres de cualquier otro sitio se despedirá de ti.

Ejercicio 6. Crear un programa que te pida tu provincia de nacimiento y que te diga si eres andaluz o no.

Ejercicio 7. Crea un programa con dos variables. Una que contenga el ciclo en el que está matriculado un alumno (SMR, ASIR, DAW, DAM) y otra que contenga el curso en el que ésta (1 o 2). El programa debe mostrar en pantalla si dicho alumno tiene que cursar la asignatura de programación (dicha asignatura la tienen los alumnos de primer curso de DAW o DAM)

Ejercicio 8. El despliegue de páginas web es un contenido que se aprende en el primer curso de ASIR y en el segundo curso de DAW. Crea un programa que dado el ciclo y el curso determine si se aprende a desplegar páginas web.

Ejercicio 9. Crea un programa que determine si un alumno/a debe realizar las prácticas de empresa. Las prácticas de empresa son realizadas por los alumnos de segundo curso de cualquier ciclo.

Ejercicio 10. Crea un programa que dado el peso de un coche determine si es un coche ligero, medio o pesado. Diremos que un coche es ligero si su peso es menor a una tonelada, será de peso medio si pesa entre 1 y 2 toneladas y si pesa más entonces diremos que un coche pesado.

Ejercicio 11. Crea un programa que solicite al usuario su edad y luego imprima un mensaje que clasifique su etapa de vida: "Bebé (0, 2 años)", "Niño" (3-12 años), "Adolescente" (13-17 años), "Adulto pero no" (18-34 años), "La mejor edad posible" (35), "Adulto 36-50", "pre-anciano 51-67", "Anciano 68-99", "100 centenario".

Ejercicio 12. Crea un programa que pida al usuario su calificación numérica (de 0 a 100) y muestre su equivalente en letra (sistema de calificación de EEUU): A \rightarrow 90 -100, B \rightarrow 80 - 89, C \rightarrow 70 - 79, D \rightarrow 60-69 y F \rightarrow menos de 60

Ejercicio 13. Crea un programa que pida al usuario dos números y una operación (suma, resta, multiplicación, división) y realice la operación solicitada.

Ejercicio 14. Crea un programa que convierta temperaturas. El usuario debe ingresar una temperatura y la escala original (Celsius o Fahrenheit) y el programa convertirá a la otra escala.

Ejercicio 15. Crear un programa en el que el usuario elegirá una figura geométrica: triángulo, rectángulo o circunferencia. El programa deberá calcular el área de dicha figura geométrica.

Ejercicio 16. Crea un programa que solicite al usuario la longitud de los tres lados de un triángulo y determine el tipo de triángulo: equilátero (todos los lados iguales), isósceles (dos lados iguales), escaleno (todos los lados diferentes).

Ejercicio 17. Crea un programa que calcule el impuesto sobre la renta de una persona según los siguientes tramos impositivos:

- Ingresos \leq 10,000: 0% de impuesto
- Ingresos $>$ 10,000 y \leq 20,000: 10% de impuesto sobre el exceso de 10,000
- Ingresos $>$ 20,000 y \leq 40,000: 10% sobre los primeros 10,000 y 20% sobre el exceso de 20,000
- Ingresos $>$ 40,000: 10% sobre los primeros 10,000, 20% sobre el exceso de 20,000 y 30% sobre el exceso de 40,000

Ejercicio 18. Crea un programa que calcule el precio final de un pedido en función de la cantidad comprada:

- Si compras 1-10 unidades, no hay descuento.
- Si compras 11-50 unidades, el descuento es del 5%.
- Si compras 51-100 unidades, el descuento es del 10%.
- Si compras más de 100 unidades, el descuento es del 15%.

Ejercicio 19. Crea un programa al cual el usuario inserte un año y el programa le devuelva el siglo del año.

Ejercicio 20. Crea un programa que determine si tres longitudes de lados proporcionadas pueden formar un triángulo válido. La condición para que tres lados formen un triángulo es que la suma de las longitudes de cualesquiera dos lados debe ser mayor que el tercer lado.