

04 - Lenguaje C

Estructuras condicionales

- 1) Escribir un programa en C que calcule el promedio de 4 valores enteros ingresados por teclado y agregar un condicional **if** para imprimir “Valor mayor que 10” si el promedio es mayor a 10. Nota: el programa deberá hacer uso únicamente de dos variables enteras (int).
- 2) Escribir un programa en C que calcule y muestre en pantalla la cantidad de números pares e impares resultante de ingresar 4 valores enteros por teclado. Nota: el programa deberá implementar un contador de números pares e impares. Utilizar condicional **if - else** para contar pares e impares.
- 3) Escribir un programa en C que lea un par de coordenadas del plano xy, y determine si el punto leído es interno, perimétrico o exterior al rectángulo cuyos vértices son: (2,1) - (4,1) - (2,5) - (4,5).
- 4) Calculadora simple: Escribir un programa en C que ingresando expresiones aritméticas (+,-,* y /) entre dos reales muestre el resultado de la misma en pantalla. Realizar dos versiones del programa: una con estructuras **if - else** y otra con **switch**.
- 5) Escribir un programa en C que lea 3 valores enteros y los imprima de menor a mayor.
- 6) Diseñe un algoritmo que lea un número de tres cifras y determine si es igual al revés del número.
- 7) Crea un programa donde se solicite al usuario que introduzca el tipo de bomba para una máquina, pudiendo introducir valores enteros comprendidos entre 0 y 4. Según el valor introducido por el usuario debe mostrarse el siguiente resultado usando un condicional **switch**:
 - a) Si el tipo de bomba es 0, mostrar un mensaje por consola indicando “No hay establecido un valor definido para el tipo de bomba”.
 - b) Si el tipo de bomba es 1, mostrar un mensaje por consola indicando “La bomba es una bomba de agua”.
 - c) Si el tipo de bomba es 2, mostrar un mensaje por consola indicando “La bomba es una bomba de gasolina”.
 - d) Si el tipo de bomba es 3, mostrar un mensaje por consola indicando “La bomba es una bomba de hormigón”.
 - e) Si el tipo de bomba es 4, mostrar un mensaje por consola indicando “La bomba es una bomba de pasta alimenticia”.
 - f) Si no se cumple ninguno de los valores anteriores mostrar el mensaje “No existe un valor válido para tipo de bomba”.

- 8) Escribir un programa que introduzca una calificación (A-F) y emita el mensaje correspondiente de acuerdo a la nota ingresada:

A- Excelente

B- Buena

C- Regular

D- Suficiente

F- No Suficiente

Nota: Utilizar la estructura condicional Switch.