

## GUÍA PRÁCTICA DE INTRODUCCIÓN

Resolvé los ejercicios utilizando el lenguaje C. Asegurate de leer al menos dos veces los enunciados antes de intentar confeccionar las soluciones.

### ENUNCIADOS

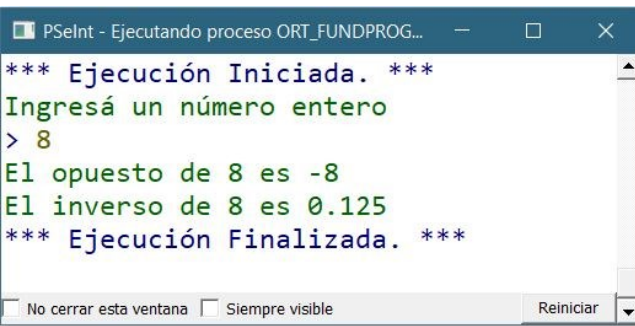
- 1) Realizá un programa que permita al usuario ingresar un número entero. La computadora debe informar el número opuesto<sup>1</sup> y el número inverso<sup>2</sup> del ingresado. ([Ver ejemplo](#))
- 2) Realizá un programa que permita al usuario ingresar 3 notas pertenecientes a tres trimestres distintos para cierto alumno. La computadora debe mostrar la nota promedio. ([Ver ejemplo](#))
- 3) Realizá un programa que permita al usuario ingresar el valor salarial de una hora de trabajo y la cantidad de horas trabajadas por día. La computadora debe mostrar el valor del salario semanal, asumiendo que trabaja todos los días hábiles y media jornada los sábados. ([Ver ejemplo](#))
- 4) Realizá un programa que permita al usuario ingresar valores del mismo tipo para las variables **a** y **b**. Una vez cargadas, la computadora debe mostrar ambas variables por pantalla, intercambiar entre sí sus valores (que lo cargado en **a** quede en **b**, y viceversa), y volver a mostrarlas. ([Ver ejemplo](#))
- 5) Realizá un programa que permita al usuario ingresar el valor unitario de cierto artículo y la cantidad de artículos vendidos por un vendedor, del cual se sabe que gana un sueldo fijo de \$14000 más el 16% del monto total vendido. Con tales datos, la computadora debe calcular el sueldo mensual del vendedor y mostrarlo. ([Ver ejemplo](#))
- 6) Realizá un programa que permita al usuario ingresar el ancho y el largo de un terreno en metros y el valor del metro cuadrado de tierra. La computadora debe mostrar el valor total del terreno y la cantidad de metros de alambre que serían necesarios para cercarlo completamente en tres pasadas. ([Ver ejemplo](#))
- 7) Realizá un programa que permita al usuario ingresar dos números enteros. La computadora debe mostrar los resultados de las 4 operaciones matemáticas básicas con tales números. ([Ver ejemplo](#))
- 8) Realizá un programa que permita al usuario ingresar dos números enteros, que representan las medidas en grados de dos ángulos interiores de cierto triángulo. La computadora debe mostrar el valor en grados del ángulo restante.<sup>3</sup> ([Ver ejemplo](#))

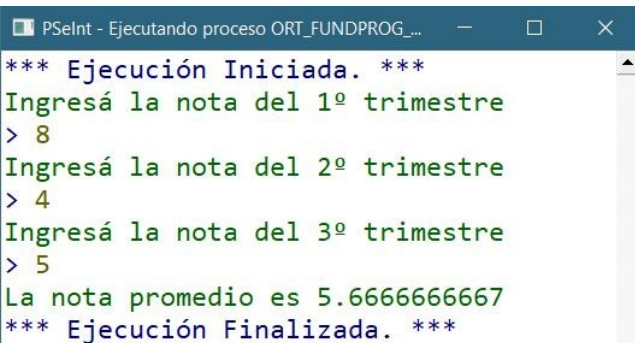
<sup>1</sup> El opuesto de cualquier número se obtiene multiplicándolo por **-1**. Por ejemplo, el opuesto del número **8** es **-8**.

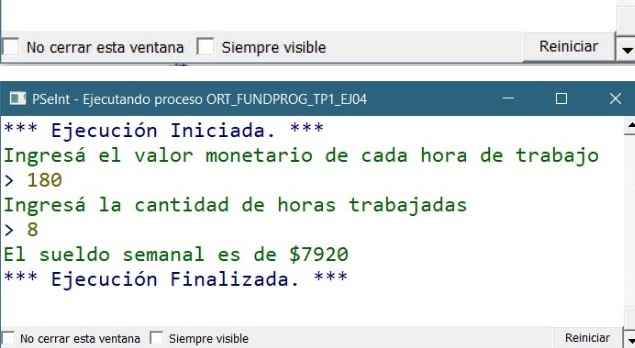
<sup>2</sup> El inverso de cualquier número se obtiene dividiendo al **1** por el número en cuestión. Por ejemplo, el inverso del número **8** es **1/8**, cuyo valor decimal es **0,125**.

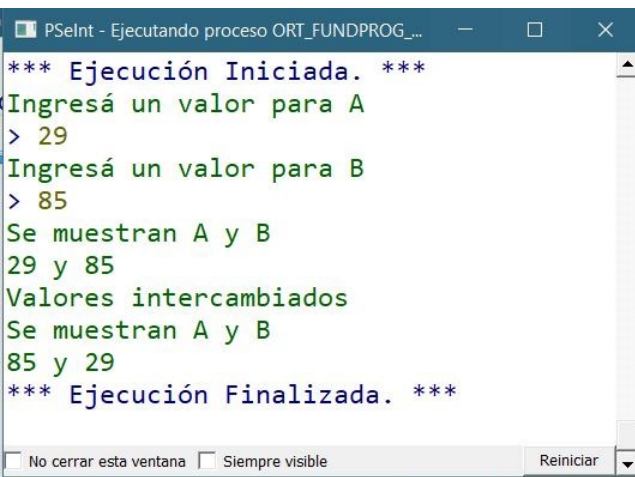
<sup>3</sup> Recordá que la suma de los ángulos interiores de todo triángulo es de **180°**.

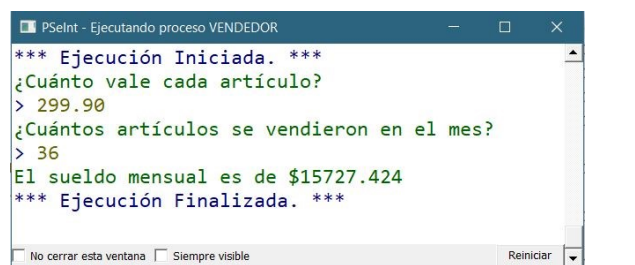
## RESULTADOS ESPERADOS

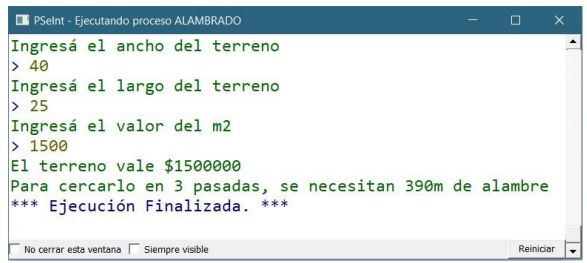
1) 

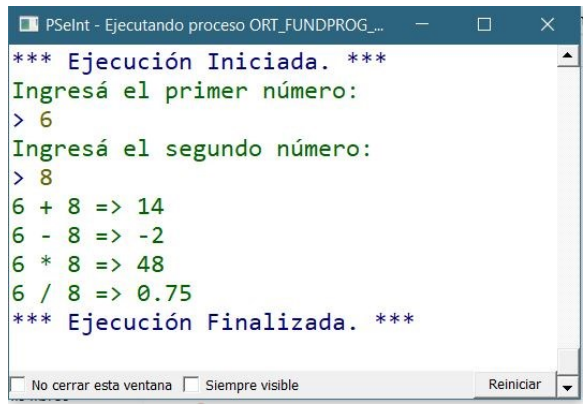
2) 

3) 

4) 

5) 

6) 

7) 

8) 