



PRÁCTICA BÁSICA 1. PRIMEROS PROGRAMAS EN C++.

Ejercicios propuestos

- 1) Realizar un programa que pida dos números enteros por teclado y a continuación calcule su suma, su diferencia, su producto y su cociente y los muestre por pantalla
- 2) Realizar un programa que halle la longitud, la superficie y el volumen de la circunferencia. El programa deberá pedir el radio de la circunferencia. Fórmulas: Longitud = $2 * PI * R$; Superficie = $PI * R^2$; Volumen = $4 * PI * R^3 / 3$.
- 3) Realizar un programa que pida el año de nacimiento del usuario y el año actual y calcule el número de días que lleva viviendo (puede suponer que cada año tiene 365 días, y que no existen los años bisiestos).
- 4) Determine cuáles de los siguientes identificadores son válidos. Si son inválidos explique por qué (pruébelos en el Dev-C++ si tiene dudas):

a) registro 1	b) lregistro1	c) archivo_3
d) float	e) \$impuesto	f) _nombre
g) nombre A	h) 123_opcion	i) Belen
j) Resultado_total	i) N_pasaje3	j) Float
- 5) Escriba un programa que lea cinco notas de exámenes por teclado y calcule la nota media obtenida. Los datos de entrada deben leerse en la misma línea y el resultado deberá mostrarse por pantalla
- 6) Realice un programa que pida una cantidad en pesetas y devuelva su equivalente en dólares americanos y en euros. Nota: Utilice constantes para guardar el valor cambio en pesetas del dólar y del euro.
- 7) Diseñe una clase para almacenar las horas normales y extras de un empleado con las operaciones de cargar y calcular nomina. Las horas laborales se facturan a 5 € y las horas extraordinarias a 8 €. Se aplica una retención del 15% independientemente del tipo de facturación. El operador debe entrar como datos desde teclado el número de horas trabajadas normales y extraordinarias. Escriba un programa que haga uso de esta clase.
- 8) Diseñe una clase rectángulo para almacenar los atributos largo y ancho con las operaciones iniciar (poniendo 2 de ancho y 4 de largo), cargar (poniendo el largo y el ancho que escriba el usuario por teclado), área (que devuelva el valor del área del rectángulo) y cambiar (poner el valor del largo como ancho y el ancho como largo). Escriba un programa que utilice esta clase.