

## Ejercicios Clase\_02:

### **Ejercicio:**

Escribe un programa que solicite al usuario un valor numérico entero y muestre posteriormente el resultado de elevarlo al cubo.

### **Ejercicio:**

Escribe un programa que solicite al usuario un valor booleano y muestre en pantalla el contrario a dicho valor.

### **Ejercicio:**

Solicita el nombre al usuario y escribe en la pantalla un mensaje personalizado para él

### **Ejercicio:**

Escribe un programa que solicite un valor numérico entero al usuario y muestre a continuación un mensaje que indique si el número es par o impar.

### **Ejercicio:**

Escribe un programa que pregunte al usuario si desea calcular el área de un rectángulo ('r') o el área de un cuadrado ('c'). En el primer caso, se le solicitarán los valores correspondientes a la base y altura del rectángulo y se mostrará a continuación el resultado de calcular el área correspondiente; en el segundo caso, se pedirá el valor correspondiente al lado del cuadrado y se mostrará posteriormente el resultado de calcular su área.

### **Ejercicios:**

- i. Dados tres valores numéricos leídos a través del teclado, muestra en pantalla el mayor de los tres (nota: consideramos que los tres valores son diferentes).
- ii. Dados dos valores numéricos leídos a través del teclado, muestra en pantalla un mensaje que indique si el primero es par y el segundo impar, si el primero es impar y el segundo es par, si ambos son pares o ambos son impares.
- iii. Dados tres valores numéricos leídos a través del teclado, muéstrelos en pantalla ordenados de mayor a menor.
- iv. Dados dos valores numérico-enteros leídos a través del teclado, emite un mensaje en pantalla que indique si alguno de los dos es múltiplo del otro o son iguales.