

Ejercicios 2.1 Programación estructurada

- [Ejercicio 1](#)
- [Ejercicio 2](#)
- [Ejercicio 3](#)
- [Ejercicio 4](#)
- [Ejercicio 5](#)
- [Ejercicio 6](#)
- [Ejercicio 7](#)
- [Ejercicio 8](#)
- [Ejercicio 9](#)
- [Ejercicio 10](#)

Ejercicio 1

Dada una cantidad, si es mayor de 1000, que muestre el 15% de dicha cantidad. Si no, que no haga nada.

Ejercicio 2

Dado un número, indicar si es par o impar.

Ejercicio 3

Dados dos números, indicar si el primero es múltiplo del segundo. Un número x es múltiplo de y, si al dividir x entre y, el resto es 0.

Ejercicio 4

Dado un número entero, indicar si el número es positivo, negativo o cero.

Ejercicio 5

Dada una nota, que te muestre lo siguiente: (hacerlo con anidación y con switch)

- 0, 1, 2: Muy deficiente
- 3, 4: Insuficiente
- 5: Suficiente
- 6: Bien
- 7, 8: Notable
- 9, 10: Sobresaliente

Ejercicio 6

Dados tres números positivos, indicar cuántos son iguales. Por ejemplo: Si la entrada fuese 5 5 5, la salida debería ser `Hay tres números iguales a 5`. Si la entrada fuese 4 6 4, la salida debería ser `Hay dos números iguales a 4`. Si la entrada fuese 0 1 2, la salida debería ser `No hay números iguales`.

Ejercicio 7

Dados tres números, mostrarlos en orden ascendente.

Ejercicio 8

Realiza un programa que calcule el precio de un billete de ida y vuelta por avión, conociendo la distancia a recorrer, el número de días de estancia y sabiendo que si la distancia es superior a 1.000 Km y el número de días de estancia es superior a 7, la línea aérea le hace un descuento del 30 %. El precio por kilómetro es de 0,35 €.

Ejercicio 9

Dada una cadena, mostrar uno de sus caracteres elegidos aleatoriamente. Mostrar también en qué posición se encuentra dicho carácter.

Ejercicio 10

Realiza un programa que saque una carta aleatoria de una baraja con 4 palos y 13 cartas por cada palo. Los palos son Picas ♠, Corazones ♥, Diamantes ♦ y Tréboles ♣. Las 13 cartas por cada palo irán del as al diez y además tres figuras: jota, reina y rey. Mostrar la carta incluyendo el símbolo del palo(♠,♥,♦,♣).