

1. Crea un programa por el cual se solicite al usuario el radio de un círculo. El programa deberá calcular y mostrar el área.
2. Crea un programa que solicite dos números y muestre los resultados de todas sus operaciones aritméticas.
3. Crea un programa que solicite una cantidad en Euros y muestre su equivalente en USD.
4. Crea un programa que solicite tres notas y muestre su media.
5. Crear un programa que solicite el año y mes de nacimiento de dos personas, y muestre el resultado de compararlas.
6. Crea un programa que solicite dos números y muestre los resultados de aplicar comparaciones relacionales.
7. Crea un programa que solicite tres notas y calcule su media. Dependiendo del valor de la media, mostrará si el resultado es Apto o No Apto.
8. Crear un programa que reciba un número entero y muestre si es par o impar, positivo o negativo, o cero.
9. Crea un programa que reciba una cantidad, y pregunte si desea convertirla de Euros a USD o de USD a Euros y muestre el resultado de la conversión.
10. Crear un programa que reciba un número del 1 al 7 y muestre el nombre de la película Star Wars correspondiente.
11. Crear un programa que reciba 3 números e indique cuál es el mayor y el menor.
12. Crear un programa que reciba una letra e indique si es vocal o consonante.
13. Crear un programa que contenga una lista de 20 números y muestre un rango de la lista. El inicio y fin del rango serán introducidos por el usuario y el programa deberá validar que sean valores válidos.
14. Crear un programa que reciba un texto y muestre su longitud.
15. Crear un programa que reciba los nombres y las calificaciones de 3 personas. Para cada persona deberá guardar la información en una tupla. El programa no mostrará resultados de salida.
16. Crear un programa que contenga una Lista de nombres. Solicitar un índice de la lista y mostrar el valor del índice. El programa deberá validar que el índice es válido.
17. Crear un programa que contenga un directorio con nombres y correos electrónicos. Solicitar el nombre de una persona y mostrar su correo electrónico. Indicar con un mensaje apropiado cuando no se encuentre un resultado válido.
18. Crear un programa que muestre los números naturales del 1 al N, donde N será dado por el usuario.
19. Crear un programa que almacene 10 números dados por el usuario y muestre únicamente los pares.
20. Crear un programa que escriba la suma de los números del 1 a N, donde N será dado por el usuario.

21. Crear un programa que reciba un número natural entero y muestre su tabla de multiplicar del 1 al 10.
22. Crear un programa que reciba los nombres y edades de 10 personas. Mostrar únicamente los nombres de las personas que tienen derecho a votar (mayores a 18 años).
23. Crear un programa que reciba los nombres y las calificaciones de N personas, mientras que el usuario no escriba "terminar". Al terminar deberá mostrar la media de calificaciones de cada persona.
24. Modificar el programa KC_EJ23 para que muestre los resultados ordenados por la media, de forma descendente.
25. Crear un programa que contenga un número aleatorio del 1 al 100, sin mostrarlo, y permitir que el usuario intente adivinarlo. El usuario solamente tendrá 5 oportunidades, en cada oportunidad fallida se le darán pistas para saber si debe intentar con un número mayor o menor.
26. Crear un programa con una función pintaFila() que arme las filas de una tabla HTML. Completar el programa con la estructura de una tabla e invocando a la función N veces, donde N es un valor introducido por el usuario.
27. Crear un programa que contenga una función esPalindromo(texto) y determine si dicho texto es un palíndromo.
28. Crear un programa que contenga una función pintar_rectangulo(lado, figura). Esta función deberá pintar en la página un cuadrilátero de lado x lado con la figura proporcionada.
29. Modificar el programa KC_EJ24 (promedio de alumnos) de forma tal que el cálculo del promedio se realice a través de una función.
30. Crear un programa que simule una máquina expendedora de gaseosas con las siguientes características: Las bebidas disponibles son: Fanta, Pepsi, 7Up. Todas las bebidas tienen un costo de €1,0. La máquina recibe monedas de 10, 20 y 50 cent, y €1,0. El programa deberá permitir que el usuario seleccione una bebida e ingrese una a una las monedas. El programa deberá detenerse cuando el importe de la gaseosa haya sido completado y, de ser necesario, determinar el sobrante.