

# Elementos básicos

1. Escribe un programa llamado GetASCIICodeFromChar que devuelva el valor ASCII de un carácter introducido por teclado.

2. Escribe un programa llamado GetCharFromAsciiCode que devuelva el carácter asociado al valor ASCII en decimal introducido por teclado.

3. Escribe un programa Calculo que acepte por teclado dos números y una operación aritmética y muestre el resultado por pantalla. Las posibles operaciones a realizar serán la suma, resta, multiplicación, división y resto sobre números reales.

4. Escribe un programa TablaMultiplicar que escriba por pantalla la tabla de multiplicar de un número introducido por teclado.

5. Escribe un programa PorcentajeNotas que lea por teclado cinco números enteros correspondientes al número de sobresalientes, notables, aprobados, suspensos y no presentados de una asignatura, y muestre por pantalla el porcentaje de cada uno de ellos.

Además, deberá mostrar el porcentaje total de presentados y de no presentados. De los presentados mostrará el porcentaje de aprobados y no aprobados. Por ejemplo, si en una clase de 60 los resultados fuera 5 SB, 10 N, 25 A, 9 S y 11 NP la salida del programa sería:

SB=5 (8.33%)

N=10 (16.67%)

A=25 (41.67%)

S=9 (15.00%)

NP=11 (18.33%)

Total=60 (100%)

Total presentados=49 (81.67%)

Total aprobados=40 (81.63%)

Total suspensos=9 (18.37%)

Total no presentados=11(18.33%)

6. Escribe un programa llamado Intercambio que permita intercambiar el contenido de dos variables. Dichas variables se inicializarán a un valor fijo. Muestra el valor de dichas variables antes y después del intercambio.

7. Escribe un programa Minutos que convierta un número dado de segundos en su equivalente en minutos y segundos. Ejemplo: 128 s = 2 m 8 s.

8. Escribe un programa SignoNumero que clasifique un entero en una de las siguientes categorías:

- Nulo.
- Positivo.
- Negativo.

9. Escribe un programa DiasDelMes, que reciba desde el teclado el número de un mes (del 1 al 12) y muestre el número de días de ese mes (febrero 28 días). Utilizar el operador ternario ?.

10. El domingo de Pascua es el primer domingo después de la primera luna nueva posterior al equinoccio de primavera, y se determina con el siguiente cálculo sencillo:

$$A = \text{año} \% 19$$

$$B = \text{año} \% 4$$

$$C = \text{año} \% 7$$

$$D = (19 * A + 24) \% 30$$

$$E = (2 * B + 4 * C + 6 * D + 5) \% 7$$

$$N = 22 + D + E$$

donde N indica el número de día del mes de marzo (si N es igual o menor que 31) o abril (si es mayor de 31). Escribe un programa Pascua que tome como entrada un año y determine la fecha del domingo de Pascua. Hazlo utilizando el operador ternario ? .

11. Escribe un programa Cambio que, a partir de una cantidad en euros solicitada al usuario, de como resultado su equivalente en dólares. Para ello, utiliza el tipo de cambio vigente.
  
12. Escribe un programa Ticket que solicite al usuario el importe de un ticket de compra y el porcentaje de IVA aplicado, y a partir de estos datos, muestre el importe de la compra sin IVA y el total IVA cobrado.
  
13. Escribe un programa Bisiesto que determine si un año es bisiesto. Un año es bisiesto si es múltiplo de 4 (por ejemplo 1984). Sin embargo, los años múltiplos de 100 sólo son bisiestos cuando a la vez son múltiples de 400 (por ejemplo 1800 no es bisiesto, mientras que 2000 si lo es).