

## Ejercicio 1

Escribir un programa que muestre por pantalla la cadena `¡Hola Mundo!`.

## Ejercicio 2

Escribir un programa que almacene la cadena `¡Hola Mundo!` en una variable y luego muestre por pantalla el contenido de la variable.

## Ejercicio 3

Escribir un programa que pregunte el nombre del usuario en la consola y después de que el usuario lo introduzca muestre por pantalla la cadena `¡Hola <nombre>!`, donde `<nombre>` es el nombre que el usuario haya introducido.

## Ejercicio 4

Escribir un programa que pregunte el nombre del usuario en la consola y un número entero e imprima por pantalla en líneas distintas el nombre del usuario tantas veces como el número introducido.

## Ejercicio 5

Escribir un programa que pregunte el nombre del usuario en la consola y después de que el usuario lo introduzca muestre por pantalla `<NOMBRE> tiene <n> letras`, donde `<NOMBRE>` es el

nombre de usuario en mayúsculas y `<n>` es el número de letras que tienen el nombre.

## Ejercicio 6

Escribir un programa que pregunte al usuario por el número de horas trabajadas y el coste por hora. Después debe mostrar por pantalla la paga que le corresponde.

## Ejercicio 7

Escribir un programa que pida al usuario su peso (en kg) y estatura (en metros), calcule el índice de masa corporal y lo almacene en una variable, y muestre por pantalla la frase `Tu índice de masa corporal es <imc>` donde `<imc>` es el índice de masa corporal calculado redondeado con dos decimales.

## Ejercicio 8

Escribir un programa que pida al usuario dos números enteros y muestre por pantalla la `<n> entre <m> da un cociente <c> y un resto <r>` donde `<n>` y `<m>` son los números introducidos por el usuario, y `<c>` y `<r>` son el cociente y el resto de la división entera respectivamente.

## Ejercicio 9

Una juguetería tiene mucho éxito en dos de sus productos: payasos y muñecas. Suele hacer venta por correo y la empresa de logística les cobra por peso de cada paquete así que deben

calcular el peso de los payasos y muñecas que saldrán en cada paquete a demanda. Cada payaso pesa 112 g y cada muñeca 75 g. Escribir un programa que lea el número de payasos y muñecas vendidos en el último pedido y calcule el peso total del paquete que será enviado.

## Ejercicio 10

Escribir un programa que pregunte al usuario su edad y muestre por pantalla si es mayor de edad o no.