

1-Escribir un programa que pida al usuario su edad y muestre por pantalla si es mayor de edad (18 años o más) o no.

2-Escribir un programa que pida al usuario un número entero y muestre por pantalla si es positivo, negativo o cero.

3-Escribir un programa que pida al usuario dos números y muestre por pantalla cuál de ellos es mayor.

4-Escribir un programa que pida al usuario una nota del 0 al 10 y muestre por pantalla si está aprobado (5 o más) o no.

5-Escribir un programa que pida al usuario un número entero y muestre por pantalla si es par o impar.

6-Escribir un programa que pida al usuario un número entero y muestre por pantalla si es múltiplo de 2 y de 3 a la vez.

7-Escribir un programa que pida al usuario un carácter y muestre por pantalla si es una letra mayúscula, una letra minúscula, un número o un carácter especial.

8-Escribir un programa que pida al usuario una cadena de caracteres y muestre por pantalla si contiene la letra "a".

9-Escribir un programa que pida al usuario tres números y muestre por pantalla el mayor de ellos.

Hacia una mejor industria informática

10-Escribir un programa que pida al usuario una letra y muestre por pantalla si es una vocal o una consonante.

11-Escribir un programa que pida al usuario dos números y muestre por pantalla la suma de ellos solo si ambos son pares.