

PROGRAMACIÓN

Repaso: Tipos de datos y estructuras de selección

Repasemos lo visto



Ejercitación

Diseñe e implemente los siguientes ejercicios



Ejercicios

1. Escribe un programa que solicite al usuario ingresar un número entero y luego determine si ese número es positivo, negativo o igual a cero. Imprime un mensaje apropiado en cada caso.
2. Escribe un programa que solicite al usuario ingresar tres números enteros. Luego, el programa debe determinar cuál de los tres números es el mayor y mostrarlo en la salida estándar.

Ejercicios

3. Escribe un programa que solicite al usuario ingresar un número del 1 al 7 para representar un día de la semana. El programa debe mostrar el nombre del día correspondiente. Si se ingresa un número fuera de ese rango, muestra un mensaje de error.
4. Escribe un programa que solicite al usuario ingresar un carácter (letra) y determine si es una vocal (a, e, i, o, u) utilizando una estructura de selección if-else. Si no es una vocal, muestra un mensaje que indique que no es una vocal. Además muestre un mensaje específico para cada vocal.

Ejercicios

5. Escribe un programa que solicite al usuario ingresar tres números enteros. El programa debe determinar cuál es el número más grande y, luego, verificar si ese número es par o impar.
6. Crea un programa que muestre un menú con las siguientes opciones:
 - Calcular el área de un triángulo.
 - Calcular el área de un círculo.
 - Calcular el área de un rectángulo.
 - Salir.

El usuario debe ingresar un número para seleccionar una de las opciones. Luego, el programa debe solicitar los datos necesarios para realizar el cálculo y mostrar el resultado.

Ejercicios

7. Escribe un programa que solicite al usuario ingresar su edad.

Luego, el programa debe categorizar la edad en uno de los siguientes grupos:

- Niño (0-12 años)
- Adolescente (13-19 años)
- Adulto (20-64 años)
- Adulto Mayor (65 años o más)

Ejercicios

8. Crea un programa que permita al usuario seleccionar una conversión de unidades entre las siguientes opciones:

- Convertir de kilometro a metro.
- Convertir de metro a centímetro.
- Convertir de centímetro a milímetro.
- Convertir de milímetro a centímetro.
- Convertir de centímetro a metro.
- Convertir de metro a Kilometro.
- Salir.

El programa debe solicitar los valores necesarios para realizar la conversión y mostrar el resultado.


```
#include <stdio.h>
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    printf("Hasta la próxima clase!!\n");
```

```
    return 0;
```

```
}
```