



Universidad Bancaria de México

Ingeniería en Sistemas Computacionales



Ejercicios con sentencia SWITCH

Ejercicios con sentencia SWITCH



Resuelva los siguiente ejercicios con sentencia switch



REQUERIMIENTO 1

Hacer un programa que permita determinar si un carácter ingresado desde el teclado es una letra, es un número o en su defecto si se trata de un símbolo

Ejemplo:

Ingresa una caracter: k

==Es una letra==

Ingresa una caracter: *

==Es un símbolo==



REQUERIMIENTO 2



Se requiere un programa que solicite un numero del 1 al 7, y que con base a dicho número indique el día de la semana que corresponde

Ejemplo:

Ingrese un numero del 1 al 7: 6

¡Es sábado!

REQUERIMIENTO 3

Se requiere un programa que muestre un menú al usuario con las siguientes opciones:

- a).- Seno
- b).- Coseno
- c).- Tangente
- d).- raíz

El usuario tiene que escoger entre alguna de estas opciones y posteriormente el programa le pedirá que ingrese un número, al ingresar el número, se mostrará el resultado en pantalla de acuerdo a la opción elegida:

Ejemplo:

- a).- Seno
- b).- Coseno
- c).- Tangente
- d).- raíz

Seleccione opción: **d**

Escriba un numero: **9**

La raíz de **9** es **3**



REQUERIMIENTO 4



Se requiere un programa que solicite una fecha por teclado, tomando en cuenta, día, mes y año. Con base a esto, el programa debe indicar el número de día correspondiente:

Ejemplo:

Introduce una fecha

Ingresa día: 15

Ingresa mes: 06

Ingresa año: 2023

El día numero de día correspondiente a la fecha es: 166

ESPECIFICACIONES PARA REQUERIMIENTO 4

Validar que el número de día corresponda al mes, ejemplo:

Si se ingresa la fecha 32 de enero, esa fecha no es válida

No se pueden ingresar días, meses o años negativos

Tomar en cuenta los años bisiestos, los cuales suceden cada cuatro años. Ejemplo, 2024 es bisiesto, debido a que febrero tiene 29 días



¿Cómo debo **entregar** estos **programas**?

1.-
Código
fuente

```
1 #include<iostream>
2 using namespace std;
3 main(){
4     char letra;
5     //solicitar y Leer una letra
6     cout<<"ingresa una letra"<<endl;
7     cin>>letra;
8     //evaluar letra
9     switch(letra){
10         case 'a':
11         case 'b':
12         case 'c':
13         case 'd':
14         case 'e':cout<<"Vocal"<<endl; break;
15         default: cout<<"Consonante"<<endl;
16     }
17 }
```

2.- Salida

```
C:\Users\tibur\OneDrive\Escri x + v
ingresa tres numeros
5
6
2
los numeros son: 5 , 6 ,2
menor: 2
-----
Process exited after 3.916 seconds with return value 0
Presione una tecla para continuar . . .
```