

### Ejercicios propuestos

#### Instrucciones:

- A. Realizar el análisis, diagrama de flujo y pseudo código de cada uno de los siguientes problemas.
- B. Entregar el código fuente y una captura de pantalla de la ejecución del programa.
- C. **NO ENVIAR ARCHIVOS EJECUTABLES.** En caso de enviarlos, se calificará sobre de 5 el programa.

1. Diseñar un programa que permita realizar diferentes tipos de conversiones de monedas. El usuario debe seleccionar un tipo de conversión desde el menú principal.

Por ejemplo:

- 1. Dólares a pesos
- 2. Pesos a dólares
- 3. Pesos a euros
- 4. Euros a pesos
- 5. Dólares a euros
- 6. Euros a dólares

2. Escribir un programa que lea la calificación de un examen por teclado y devuelva la calificación no numérica correspondiente. La calificación podrá ser: No aprobado (0-4.99), Aprobado (5-6.99), Notable (7-8.99), Sobresaliente (9-9.99) o Excelente (10). Realizar este ejercicio utilizando la sentencia de control switch.

3. Repetir el ejercicio anterior pero utilizando la sentencia de control if-else.

4. Mejorar el ejercicio anterior de modo que si el usuario introduce un valor menor que cero o un valor mayor que 10 se muestre por pantalla un mensaje de error.

5. Escribir un programa que lea cuatro números cualesquiera y determine cuál es el mayor. También deberá considerar el caso en el que los números sean iguales.

6. Escribir un programa que lea tres números diferentes cualesquiera y muestre por pantalla el mayor y el menor.

7. Escribir un programa que lea cuatro números enteros y determine cuál es el menor. También debe considerar el caso en el que los números sean iguales.

8. Escribir un programa que lea cinco números cualesquiera y emita un mensaje indicando si están o no ordenados en orden creciente.

9. Escribir un programa que permita introducir por teclado tres números enteros y responda si los números son iguales.

10. Escribir un programa que permita introducir por teclado tres letras y responda si existen al menos dos letras iguales.