Práctica

1. Escribe un programa que pida al usuario ingresar su edad y luego imprima si es mayor de edad o no.
2. Desarrolla un programa que solicite al usuario ingresar un número y luego imprima si es positivo o negativo.
3. Crea un programa que determine si un número ingresado por el usuario es par o impar.
4. Implementa un programa que pregunte al usuario su contraseña y verifique si es correcta. Si es correcta, imprime "Acceso concedido"; de lo contrario, imprime "Acceso denegado".
5. Escribe un programa que pida al usuario ingresar un número del 1 al 7 y luego imprima el día de la semana correspondiente.
6. Desarrolla un programa que determine si un año ingresado por el usuario es bisiesto o no.
7. Crea un programa que solicite al usuario ingresar una calificación y luego imprima su equivalente en letra (A, B, C, D, E) según la escala de notas.
8. Implementa un programa que determine el tipo de triángulo (equilátero, isósceles o escaleno) según las longitudes de sus lados ingresadas por el usuario.
9. Escribe un programa que pida al usuario ingresar tres números y luego imprima el mayor de ellos.
10. Desarrolla un programa que determine si un año ingresado por el usuario es un siglo (múltiplo de 100) y si es bisiesto o no.
11. Crea un programa que solicite al usuario ingresar el nombre de un país y luego imprima su continente.
12. Implementa un programa que determine si un triángulo con lados ingresados por el usuario es rectángulo, obtusángulo o acutángulo.
13. Desarrolla un programa que solicite al usuario ingresar tres edades y luego imprima la edad promedio.
14. Escribe un programa que pida al usuario ingresar un número y luego imprima si es primo o no.
15. Crea un programa que determine si un número ingresado por el usuario es múltiplo de 5 o 7.