

VARIABLES Y CONDICIONALES

1. Crea dos variables *a* y *b*, y dales un valor inicial diferente a cada una de ellas. Tu misión, si decides aceptarla, es intercambiar los valores de las variables y mostrarlos por pantalla. Por ejemplo: el programa empieza con $a = 10$ y $b = 20$. Tu programa tiene que hacer que el valor de *a* acabe siendo 20, y el de *b* sea 10.
2. ¡Bitcoin está subiendo! Su valor inicial, guardado en la variable *bitcoin*, es de 100000. Como sabemos, el mercado suele seguir el valor de Bitcoin, y en este caso la variable *ethereum* tiene un valor de 24000, la variable *matic* un valor de 15 y la variable *bnb* un valor de 1000. La mala noticia es que en nuestra variable *cartera* sólo tenemos 25000. Muestra por pantalla qué monedas podemos comprar.

VARIABLES Y CONDICIONALES

3. Hemos acabado el semestre y... ¡tenemos las notas! Hemos sacado un 4 en mates, un 8 en lengua, un 10 en programación, un 9 en inglés, un 6 en naturales y un 5 en química. En nuestro colegio, toda nota menor que 5 es suspenso, las notas entre 5 y 6 son un bien, las notas entre 7 y 8 son un muy bien, y las notas entre 9 y 10 son un excelente. Crea las variables *mates*, *lengua*, *programación*, *ingles*, *naturales* y *quimica*, asignándoles los valores de las notas, y muestra por pantalla a qué categoría corresponde cada nota.