

### **Básicos 3**

1. Hacer un programa que pida la nota de un examen, si ésta nota es igual o superior a 5 mostrará el mensaje "Enhorabuena, prueba superada, eres un crack".

2. Hacer un programa que pida la nota de un examen, si ésta nota, mostrando los resultados según:

Entre 0 y 1, mostrará "No has pegado palo al agua, COBARDE, PECADOORRR,..."

Entre 2 y 3, mostrará "Es lo que pasa cuando te preparas el examen con el móvil al lado"

Entre 3 y 4, mostrará "Que poquito ha faltado, tal vez con un trabajo, un jamón, ..."

Entre 4 y 5, mostrará "Hace media, ánimo estas en el camino"

Entre 5 y 6, mostrará "Prueba superada, pero no te descuides".

Entre 6 y 7, mostrará "Dominas el tema, pero sin tirar cohetes".

Entre 7 y 8, mostrará "Olé y olé, esto va sobre ruedas".

Entre 9 y 10, mostrará "Fenómeno, eres un FENÓMENO..."

3. Realiza un programa que pida una hora por teclado y que muestre luego buenos días, buenas tardes o buenas noches según la hora. Se utilizarán los tramos de 6 a 12, de 13 a 20 y de 21 a 5, respectivamente. Sólo se tienen en cuenta las horas, los minutos no se deben introducir por teclado.

4. Escribe un programa en que dado un número del 1 a 7 escriba el correspondiente nombre del día de la semana.

5. Realiza un programa que calcule la media de tres notas.

6. Escribe un programa que dada una hora determinada (horas y minutos), calcule los segundos que faltan para llegar a la medianoche.

7. Escribe un programa que diga cuál es la última cifra de un número entero introducido por teclado.

8. Realiza un programa que diga si un número introducido por teclado es par y divisible entre 5.

9. Realiza un programa que diga si un número introducido por teclado es impar o divisible entre 9.