

## EJERCICIOS ASOCIADOS A ESTRUCTURAS DE CONTROL

1. Crea un programa que pida un número al usuario y diga si es positivo (mayor que cero)
2. Crea un programa que pida un número entero al usuario y diga si es positivo (mayor que cero) o si, por el contrario, no lo es (usando "else")
3. Crea un programa que pida al usuario que introduzca el número 13. Después debe decirle si lo ha hecho correctamente o no.
4. Crea un programa que pida un número entero al usuario y diga si es positivo (mayor que cero), si es negativo (menor que cero) o si, por el contrario, es exactamente 0 (necesitarás enlazar 2 "if" uno tras otro).
5. Crea un programa que pida dos números reales al usuario y diga cuál es el mayor de ellos.
6. Crea un programa que pida al usuario y diga si ese número es múltiplo de 3.
7. Crea un programa que diga si el número introducido por el usuario es impar o no lo es.
8. Crea un programa que pida al usuario dos números enteros y diga si los dos son positivos (el primero Y el segundo).
9. Crea un programa que pida al usuario dos números enteros y diga si al menos uno de los dos es positivo (el primero O el segundo).
10. Crea un programa que pida al usuario dos números enteros y cuántos de ellos son pares.
11. Crea un programa que pida tres números enteros largos al usuario y diga cuál es el mayor de los tres.
12. Crea un programa que pida al usuario el número de un mes y escriba el nombre de ese mes. Por ejemplo, si el usuario introduce 9, deberá escribir "septiembre".
13. Crea un programa que escriba como texto cualquier número del 1 al 10 que introduzca el usuario. Por ejemplo, si el usuario introduce 3, deberá escribir "tres".
14. Crea un programa que pida dos números de tipo byte al usuario y cree a una variable "menor", que tenga el valor del menor de esos dos números. Hazlo primero con un "if" y luego con un "operador condicional"(?).
15. Crea un programa que pida 3 números reales y los muestre de menor a mayor.