

**Guía 01 (Ejercicios básicos)**

1. Ingresar un valor en mm y convertirlo a pulgadas (Dato: 1" = 25,4 mm).
2. Dado un N° del 1 al 7 determinar (mostrar) el nombre del día de la semana que corresponde. Si el nro está fuera de rango infórmelo como un error de ingreso de datos.
3. Ingresar dos valores distintos en dos Variables **a** y **b**, luego el valor ingresado en **a** pasarlo a **b** y el valor Ingresado en **b**, Pasarlo a **a** y mostrarlos.
4. Ingresar dos valores enteros, el primero corresponde a la cantidad de bultos en stock y el segundo a la cantidad de bultos que se pueden colocar en una caja. Calcule cuantas cajas completas se pueden llenar con los bultos disponibles y cuantos bultos sueltos quedarían.
5. Dadas las medidas de dos ángulos de un triángulo, determinar la medida del tercero e informar el resultado.
6. Dado como dato el valor del lado de un cuadrado calcular su perímetro, su superficie, e informar los mismos con carteles aclaratorios.
7. Leer 2 valores y mostrar el mayor de ellos, si son iguales mostrar cualquiera de los dos.
8. Ingresar tres valores enteros que representan los valores de cada lado de un triángulo. Determinar e informar si el triángulo es equilátero (3 lados iguales), isósceles (2 lados iguales), o escaleno (3 lados distinto).
9. Ingresar 3 valores enteros, escribirlos primero en el orden que fueron ingresados y luego mostrarlos ordenados en forma creciente.
10. Ingresar un N° entero cualquiera y determinar cuantas cifras tiene (todo en base 10)
11. Ingresar un N° entero cualquiera en base 10 y determinar cuantas cifras tiene en base 16.
Nota: bien hecho es una leve variante del problema anterior.
12. Ingresar un N° cualquiera y determinar si es positivo o no. Repetir en un ciclo hasta que el nro ingresado sea cero. **Nota:** utilice el operador ?:
 1. Variante a: considere el cero como positivo
 2. Variante b: En caso de ingresar cero no emita ningún mensaje, simplemente finalice el programa
13. Cuenta la leyenda de la creación del ajedrez que el sabio pidió al rey como recompensa 1 grano de arroz por el primer casillero, 2 por el segundo, 4 por el tercero, etc. Calcule el total de granos de arroz en el tablero. **Nota:** la idea es armar un ciclo que acumule el arroz de cada casillero, sin embargo por fórmula sabemos que la cantidad pedida es $2^{64}-1$ por ello deberá usar variables tipo `unsigned long` si su sistema es de 64 bits o `unsigned long long` si su sistema es de 32 bits para poder alojar el valor requerido en forma correcta.
Respuesta: 18446744073709551615