



Microsoft
.NET

T04 – Flujo de datos

EJERCICIOS

- 1)** Crear 3 variables numéricas con el valor que tu quieras y en otra variable numérica guardar el valor de la suma de las 3 anteriores. Mostrar por consola.
- 2)** Pedir por consola un nombre de persona y el nombre de una ciudad (no hace falta que sean reales o comprobarlos) y mostrar por pantalla, el siguiente mensaje "Hola " <nombre> " bienvenido a " <ciudad>
- 3)** Pedir por consola tu nombre y tu edad y mostrar el siguiente mensaje: "Te llamas " <nombre> " y tienes " <años> " años".
- 4)** Pedir dos números al usuario por teclado y decir que número es el mayor.
- 5)** Pedir el nombre de la semana al usuario y decirle si es fin de semana o no. En caso de error, indicarlo.

EJERCICIOS

- 6) Pedir al usuario el precio de un producto (valor positivo) y la forma de pagar (efectivo o tarjeta) si la forma de pago es mediante tarjeta, pedir el numero de cuenta (inventado)
- 7) Recorre los números del 1 al 100. Usa un bucle *for*.
- 8) Recorre los números del 1 al 100. Usa un bucle *while*.
- 9) Recorre los números del 1 al 100. Muestra los números pares. Usar el tipo de bucle que quieras.
- 10) Recorre los números del 1 al 100. Muestra los números pares o divisibles entre 3.

EJERCICIOS

- 11)** Declara 2 variables numéricas (con el valor que desees), he indica cual es mayor de los dos. Si son iguales indicarlo también. Ves cambiando los valores para comprobar que funciona.
- 12)** Declara un String que contenga tu nombre, después muestra un mensaje de bienvenida por consola. Por ejemplo: si introduzco **“Fernando”**, me aparezca **“Bienvenido Fernando”**.
- 13)** Modifica la aplicación anterior, para que nos pida el nombre que queremos introducir.
- 14)** Haz una aplicación que calcule el área de un círculo ($\pi \cdot R^2$). El radio se pedirá por teclado (recuerda pasar de String a double). Usa la constante PI y el método pow de Math.
- 15)** Lee un número por teclado e indica **si** es divisible entre 2 (resto = 0). Si no lo es, también debemos indicarlo.

EJERCICIOS

- 16)** Lee un número por teclado que pida el precio de un producto (puede tener decimales) y calcule el precio final con IVA. El IVA será una constante que será del 21%
- 17)** Muestra los números del 1 al 100 (ambos incluidos). Usa un bucle *while*.
- 18)** Haz el mismo ejercicio anterior con un bucle *for*.
- 19)** Muestra los números del 1 al 100 (ambos incluidos) divisibles entre 2 y 3. Utiliza el bucle que desees.
- 20)** Realiza una aplicación que nos pida un número de ventas a introducir, después nos pedirá tantas ventas por teclado como número de ventas se hayan indicado. Al final mostrara la suma de todas las ventas. Piensa que es lo que se repite y lo que no.
- 21)** Crea una aplicación que nos pida un día de la semana y que nos diga si es un día laboral o no. Usa un **switch** para ello.

EJERCICIOS

22) Escribe una aplicación con un *String* que contenga una contraseña cualquiera. Después se te pedirá que introduzcas la contraseña, con 3 intentos. Cuando aciertes ya no pedirá mas la contraseña y mostrara un mensaje diciendo **“Enhorabuena”**. Piensa bien en la condición de salida (3 intentos y si acierta sale, aunque le queden intentos).

23) Crea una aplicación llamada CalculadoraInversa, nos pedirá 2 operandos (int) y un signo aritmético (String), según este último se realizara la operación correspondiente. Al final mostrara el resultado en un cuadro de dialogo.

Los signos aritméticos disponibles son:

+: suma los dos operandos.

-: resta los operandos.

*: multiplica los operandos.

/: divide los operandos, este debe dar un resultado con decimales (double)

^: 1º operando como base y 2º como exponente.

%: módulo, resto de la división entre operando1 y operando2.