

1. Escribe una aplicación que pida al usuario el año actual y el año de nacimiento del usuario. Debe calcular su edad, suponiendo que en el año actual el usuario ya ha cumplido años.
2. Escribe una aplicación que nos indique si podemos salir a la calle. Existen aspectos que influirán en esa decisión: si está lloviendo y si hemos terminado nuestras tareas. Solo podemos salir a la calle si no está lloviendo y si hemos terminado nuestras tareas. Existe una opción que, independientemente de lo anterior, podremos salir a la calle si tenemos que ir a la biblioteca.
Solicitar al usuario (mediante booleanos) si llueve, si ha finalizado las tareas y si necesita ir a la biblioteca.
La aplicación debe mostrar true o false dependiendo de si el usuario puede o no salir a la calle.

Ejemplo de salida:

```
¿Está lloviendo? true
¿Has acabado las tareas? true
¿Tienes que ir a la biblioteca? false

Puedes salir a la calle: false
```

3. Escribir un programa que solicite las notas del primer, segundo y tercer trimestre (notas enteras). El programa debe mostrar la nota media del curso de dos formas: en formato entero y con decimales.
4. Pide al usuario tres distancias:
 - La primera en milímetros
 - La segunda en centímetros
 - La tercera en metrosDiseña un programa que muestre la suma de las tres longitudes introducidas (medida en centímetros).
5. Un biólogo está realizando un estudio de distintas especies de invertebrados y necesita una aplicación que le ayude a contar el número de patas que tienen en total todos los animales capturados durante una jornada de trabajo. Para ello te ha solicitado una aplicación que pida:
 - El número de hormigas capturado (6 patas)
 - El número de arañas capturado (8 patas)
 - El número de cochinillas capturadas (14 patas)La aplicación debe mostrar el número total de patas.
IMPORTANTE: es obligatoria la declaración de una única variable “patas” y el uso del operador +=

6. Diseñar un juego que permita al usuario intentar adivinar un número del 1 al 9 que el ordenador genera de forma aleatoria. El jugador introducirá su opción por teclado y se debe mostrar si acertó o no.
7. Diseñar un juego que simule el lanzamiento de dos dados, uno perteneciente al usuario y otro al ordenador. Mostrar un mensaje indicando si el usuario gana o no (el usuario gana cuando el número de su dado es mayor que el del ordenador).
8. Un año es bisiesto si es divisible por 4 y no es por 100, o si es divisible por 400. Escribe un programa que lea un año y devuelva si es bisiesto o no.
9. Crea un programa que simule el funcionamiento de un juego de dados. Se tiran 5 dados y, dependiendo del resultado se debe mostrar si se dan las siguientes combinaciones:
 - En todos los dados sale el valor "5"
 - La suma de los dados es mayor que 20
 - Si en todos los dados sale el valor "1" o "6"

Ejemplo de salida:

```
Todos los dados valen 5: false
La suma es mayor que 20: true
Todos unos o seises: true
```

10. Programa que lea dos números y diga si son o no consecutivos

Ejemplo de salida:

```
Introduce un número: 6
Introduce otro número: 5
Son consecutivos: true
```