

Estructuras de decisión simple

10. Escribir un programa que permita que permita ingresar su año de nacimiento sin decimales, y calcular Si ya pasaron 18 años, si ya pasaron 18 años, mostrar cuantos años pasaron desde que cumplió los 18 años junto al mensaje que diga: "Ud es mayor de edad hace: años, porque este año usted tendrá años". Indique la finalización del programa

Estructuras de decisión doble if else

11. Escribir un programa que diferencie entre verdadero y falso, el usuario podrá ingresar un número entre 0 y 1, y el programa debe imprimir por pantalla si el número es falso o verdadero según lo visto en clases. Pista (True,False)
12. Escribir un programa permita el ingreso de una letra, el programa debe mostrar un aviso si la letra es vocal o consonante.

Estructuras de decisión anidadas

13. Escribir un programa que ayude a escoger un destino para irse de vacaciones, entonces, el usuario ingresa por teclado el mes que se tomara las vacaciones (en formato numérico), si ingresa el mes diciembre, enero, febrero o marzo, mostraremos por pantalla por siguientes puntos turísticos "Mar del plata", "Santa Teresita", "Córdoba", "San luis", pero si elige los meses junio, julio o agosto mostraremos por pantalla "Cataratas", "Bariloche", "Perito Moreno", si elige cualquier otro mes mostraremos por pantalla "No tenemos sugerencias cargadas." , los sitios turísticos se deben mostrar uno debajo de otro.

mes: 12

Mar del plata

Santa Teresita

....

14. Escribir un programa que permita calcular la suma de tres números enteros ingresados por teclado. Si el resultado es mayor a 50 dividir por 2 , En caso contrario elevar el resultado al cubo, si al calcular el cubo el resultado es superior a 5000 deberá mostrar por pantalla "Este es un gran número"

Estructuras de decisión anidadas elif

15. Escriba un programa que pida dos números y que muestre cuál es el menor y cuál el mayor o que muestre si son iguales.

16.

Escribir un programa que permita realizar 3 cálculos aritméticos, suma, resta y multiplicación. Las opciones deben presentarse a modo de menú de opciones , el usuario elegirá la operación deseada , el programa deberá verificar si el valor ingresado está entre las opciones del menú , si la opción ingresada no es correcta debe mostrar un mensaje que diga opción incorrecta y salir del programa pero si la opción es correcta seguirá con el programa y se le pedirá al usuario el ingreso de dos números enteros para ejecutar la operación seleccionada, luego debe mostrar la operación seleccionada, el desarrollo y el resultado.
ejemplo :

Menú:

Suma (1) Resta (2) Multiplicación (3)

opción: 1

dato : 1

dato : 2

El resultado de la suma $1 + 2 = 3$

Estructuras de decisión match case

17. Escribir un programa que nos muestre si es hora de desayunar, almorzar, merendar o cenar dependiendo de la hora ingresada, según el siguiente listado.

10	Desayuno
13	Almuerzo
17	Merienda
21	cena

18. Resuelva el ejercicio 16 , ayuda: usando un if y match case

Escribir un programa que permita realizar 3 cálculos aritméticos, suma, resta y multiplicación. Las opciones deben presentarse a modo de menú de opciones , el usuario elegirá la operación deseada , el programa deberá verificar si el valor ingresado está entre las opciones del menú , si la opción ingresada no es correcta debe mostrar un mensaje que diga opción incorrecta y salir del programa pero si la opción es correcta seguirá con el programa y se le pedirá al usuario el ingreso de dos números enteros para ejecutar la operación seleccionada, luego debe mostrar la operación seleccionada, el desarrollo y el resultado.