

Boletín 2

- 1) Programa que solicite al usuario dos números enteros y determine si la suma es mayor que 10. Haz un control de excepciones si no se introducen valores numéricos.
- 2) A partir de un número introducido por pantalla, crear un algoritmo que indique si es un número positivo, negativo o igual a cero. Haz un control de excepciones si no se introducen valores numéricos.
- 3) Realiza un programa que lea un número y determine si está entre 10 y 100 (ambos inclusive). Haz un control de excepciones si no se introducen valores numéricos.
- 4) Crea un programa que indique si es par o impar el número introducido. Haz un control de excepciones si no se introducen valores numéricos.
- 5) Implementar una aplicación que calcule el menor de tres números introducidos por el usuario mediante el teclado. Asegúrate primero de que ningún par de números sea igual. Si esto ocurre, indícalo al usuario y no calcules cuál es el menor de los 3. Haz un control de excepciones si no se introducen valores numéricos.
- 6) Realiza un programa que compruebe si para dos números introducidos por pantalla uno es divisor del otro.
- 7) Crea una aplicación que solicite al usuario un año e indique si es bisiesto o no. Condiciones para ser bisiesto:
 - Debe ser obligatoriamente divisible por 4.
 - Si es divisible por 100, también debe ser divisible por 400.
- 8) Crea un menú para seleccionar la acción que desea realizar el usuario. En este caso, tenemos tres opciones:
 - Sumar 2 números introducidos por teclado.
 - Restar 2 números introducidos por teclado.
 - Multiplicar 2 números introducidos por teclado. Realiza la operación que seleccione el usuario.
- 9) Calcula el importe a pagar por un vehículo al circular por una autopista. Selecciona el vehículo mediante un menú. Si es necesario, pídele al usuario los kilómetros recorridos por la autopista y su peso.
 - Moto: importe fijo de 1€.
 - Turismo: 0,25€ por kilómetro.
 - Camión: 0,25€ por kilómetro más 0,15€ por tonelada de peso.
- 10) Programa que pide al usuario los coeficientes de una ecuación de segundo grado y calcula la solución. Comprueba si hay una solución, dos o ninguna. Dependiendo del caso, muestra las soluciones que correspondan.
- 11) Crea un programa que realice el cambio de divisas tanto de euros a libras como de libras a euros. Crea un menú para que el usuario elija el cambio que desea realizar.
- 12) Escribe un programa que solicite al usuario el nombre de usuario y la contraseña. Indica si el inicio de sesión es correcto. El nombre de usuario sería "python" y la contraseña "pip".
- 13) Realiza un programa que calcule el salario de un trabajador. El programa recibirá las horas trabajadas al día y los €/hora de ese trabajo. A continuación, pregunta al usuario si la tarifa es en bruto o en neto. Los días laborables al mes son 22. Si el usuario indica que el costo de la hora es en bruto, indícale al usuario que introduzca el IRPF para poder calcular el salario neto.