1. Elaborar un programa que permita introducir dos números por el teclado y mediante un menú elegir si se quiere calcular su suma, su producto, su resta, su división o su módulo.

2. Pedir un número entre 0 y 9.999 y decir cuántas cifras tiene.

3. Pedir un número entre 0 y 9.999 y mostrarlo con las cifras al revés.

4. Elaborar un programa que realice la opción seleccionada de acuerdo a lo siguiente:

a. Área de triángulo

b. Área de Cuadrado

c. Área de Circulo

d. Área de Rectángulo

5. En el juego para dos personas llamado "ROCA, PAPEL Y TIJERAS" cada jugador escoge ser "T", "R" o "P" respectivamente. El ganador se determina así: roca rompe tijeras, las tijeras cortan el papel, el papel cubre la roca, el juego es un empate si ambos jugadores eligen la misma opción. Elaborar un programa para que determine que jugador gana, la salida debe mostrarse de la siguiente forma: "T-R Roca rompe tijeras gana el jugador 2".

6. Pedir un número entre 0 y 9.999, decir si es capicúa.