

1. Declara dos variables numéricas (con el valor que desees), muestra por consola la suma, resta, multiplicación, división y módulo (resto de la división).

3. Lee un número por teclado e indica si es divisible entre 2 (resto = 0). Si no lo es, también debemos indicarlo.

4. Lee un número por teclado y muestra por consola, el carácter al que pertenece en la tabla ASCII. Por ejemplo: si introduzco un 97, me muestre una 'a'.

Modifica el ejercicio anterior, para que en lugar de pedir un número, pida un carácter (char) y muestre su código en la tabla ASCII.

5. 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 (21%).

4. Pedir dos números y decir si son iguales o no.

5. Pedir un número e indicar si es positivo o negativo.

6. Pedir dos números y decir si uno es múltiplo del otro.

7. Pedir dos números y cual es mayor de los dos o si son iguales.

8. Pedir dos números y decir cual es el mayor o si son iguales.

9. Pedir dos números y mostrarlos ordenados de mayor a menor.

10. Pedir tres números y mostrarlos ordenados de mayor a menor.

11. Pedir un número entre 0 y 9.999 y decir cuantas cifras tiene.

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

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

14. Pedir una nota de 0 a 10 y mostrarla de la forma: Insuficiente, Suficiente, Bien...

15. Pedir el día, mes y año de una fecha e indicar si la fecha es correcta. Suponiendo todos los meses de 30 días.

16. Pedir el día, mes y año de una fecha e indicar si la fecha es correcta. Con meses de 28, 30 y 31 días (con o sin bisiestos).