

1. Saludo personalizado

Pedir al usuario su nombre y saludarle con un mensaje personalizado. Ejemplo: "¡Hola, Juan!".

2. Número par o impar

Pedir un número al usuario e indicar si es par o impar.

3. Cálculo del área de un círculo

Pedir al usuario el radio de un círculo y calcular su área ($A = \pi * r^2$).

4. Generador de números aleatorios

Generar un número aleatorio entre 1 y 100 y pedir al usuario que adivine qué número es. El programa indicará si el número es mayor o menor al ingresado.

Pista: Utilizar la función de generación de números aleatorios y bucles while o do-while.

5. Tabla de multiplicar

Pedir un número al usuario e imprimir su tabla de multiplicar del 1 al 10.

6. Sumar números del 1 al 100

Crear un programa que sume todos los números del 1 al 100.

7. Reverso de una cadena

Pedir una cadena al usuario e imprimirla al revés.

8. Contador de vocales

Pedir una frase al usuario y contar cuántas vocales (a, e, i, o, u) contiene.

9. Números primos

Pedir un número al usuario y verificar si es un número primo.

10. Conversión de temperaturas

Crear un programa que convierta una temperatura de grados Celsius a Fahrenheit y viceversa. ($C = (F - 32) * 5/9$, $F = C * 9/5 + 32$).

11. Fibonacci

Crear un programa que imprima los primeros N números de la secuencia de Fibonacci (el número N lo ingresa el usuario).

12. Inversión de un número

Pedir un número entero al usuario e imprimir el número con sus dígitos invertidos. Ejemplo: si el usuario ingresa 1234, el programa debería imprimir 4321.

13. Clase Anime sencilla

Crear una clase Anime con los atributos nombre, episodios y género. Luego, permitir al usuario crear un objeto de tipo Anime con estos atributos y mostrar su información.

14. Inventario de videojuegos

Crear una clase Videojuego con los atributos titulo, plataforma y horasJugadas. Permitir al usuario crear un inventario con varios videojuegos. El programa debe permitir añadir, eliminar y mostrar los videojuegos del inventario.