

UT 2: Elementos y estructuras de control

Tarea 2 - Condicionales

1. Pide un número al usuario e indica por pantalla si el número es mayor o menor que 100.
2. Pedir un número al usuario entero (se introducirá por teclado) e indicar por pantalla si es par o no. Utiliza el operador MOD.
3. Pedir un número al usuario entero (se introducirá por teclado) e indicar en pantalla si dicho número tiene tres dígitos o no.
4. Pide el año de nacimiento del usuario (un número) e indica por pantalla si es millennial (nació en el año 2000 o después) o no (nació antes del año 2000).
5. Pide un número por pantalla e indica por pantalla si es negativo o positivo. También deberás avisar al usuario si el número es un 0.
6. Pide al usuario la nota que obtuvo en la asignatura que menos le gusta (un número real) e informarle si ha aprobado o tiene que repetir el examen.
7. Pide un número al usuario y en función de su valor hace lo siguiente:
 - a. Si el número es 0 muestra por pantalla "El número es 0".
 - b. Si el número es 2, lo multiplica por 3 y muestra el resultado por pantalla.
 - c. En otro caso, muestra por pantalla "El número no es ni 0 ni 2".
8. Pide un carácter al usuario (si introduce una cadena no pasa nada) y en función de su valor hace lo siguiente:
 - a. Si el carácter es 'A' muestra por pantalla "El carácter es A".
 - b. Si el carácter es 'B' muestra por pantalla "El carácter NO es A".
 - c. En otro caso, muestra por pantalla "El carácter no es ni A ni B".