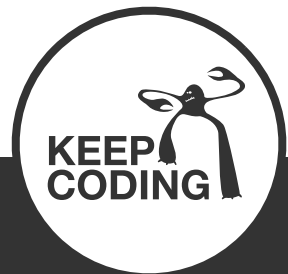




■ Parte 1

Entrada/salida, variables, tipos de datos y operaciones lógico/aritméticas.



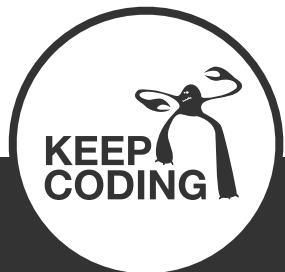
■ KC_EJ01

Crea un programa por el cual se solicite al usuario el radio de un círculo. El programa deberá calcular y mostrar el área.

Ejemplo

>> Entrada: 5

>> Salida: El radio es 78.5



Crea un programa que solicite dos números y muestre los resultados de todas sus operaciones aritméticas.

Ejemplo

>> Entradas: 30 y 2

>> Salida:

$$30+2 = 32$$

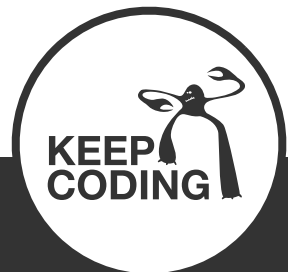
$$30-2 = 28$$

$$30 \times 2 = 60$$

$$30/2 = 15$$

$$30^{**}2 = 900$$

$$30\%2 = 0$$



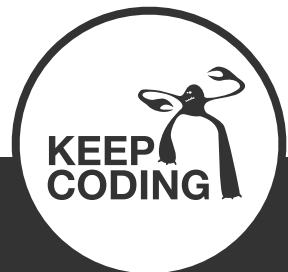
■ KC_EJ03

Crea un programa que solicite una cantidad en Euros y muestre su equivalente en USD.

Ejemplo

>> Entrada: 10.0

>> Salida: \$10.06 USD



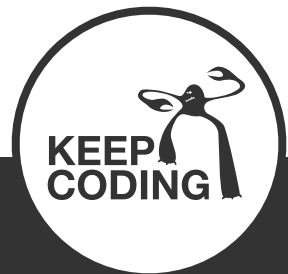
■ KC_EJ04

Crea un programa que solicite tres notas y muestre su media.

Ejemplo

>> Entradas: 8, 9 y 6

>> Salida: La media es 7.6



■ KC_EJ05

Crear un programa que solicite el año y mes de nacimiento de dos personas, y muestre el resultado de compararlas

Ejemplo

>> Entradas:

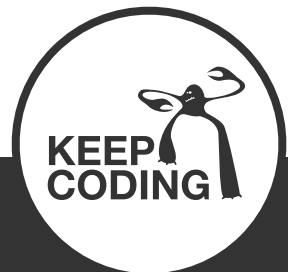
mes 1 Enero

año 1 1980

mes 2 Febrero

año 2 1980

>> Salida: False



■ KC_EJ06

Crea un programa que solicite dos números y muestre los resultados de aplicar comparaciones relacionales.

Ejemplo

>> Entradas 30 y 2

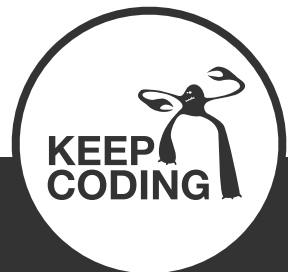
>> Salida:

30 < 2 = False

30 > 2 = True

30 y 2 son iguales = False

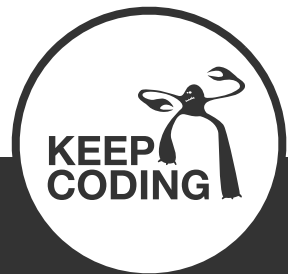
30 y 2 son distintos = True





■ Parte 2

Condicionales

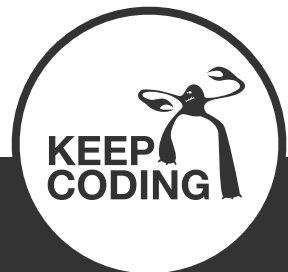


■ KC_EJ07

Crea un programa que solicite tres notas y calcule su media.
Dependiendo del valor de la media, mostrará si el resultado es Apto o No Apto.

Ejemplo

>> Entradas: 10, 9 y 9
>> Salida: Apto



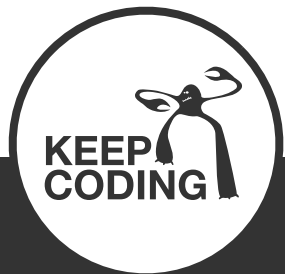
■ KC_EJ08

Crear un programa que reciba un número entero y muestre si es par o impar, positivo o negativo, o cero.

Ejemplo:

>> Entrada: 23

>> Salida: Positivo impar.



■ KC_EJ09

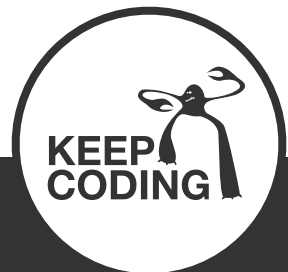
Crea un programa que reciba una cantidad, y pregunte si desea convertirla de Euros a USD o de USD a Euros y muestre el resultado de la conversión.

Ejemplo

>> Entradas:

- Cantidad 10.0
- Opción Euros a USD

>> Salida: \$10.06 USD

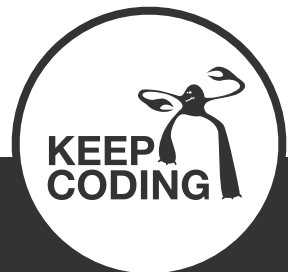


■ KC_EJ10

Crear un programa que reciba un número del 1 al 7 y muestre el nombre de la película StarWars correspondiente.

Ejemplo

- >> Entrada: 5 (o bien V)
- >> Salida: StarWars V - El imperio contraataca.



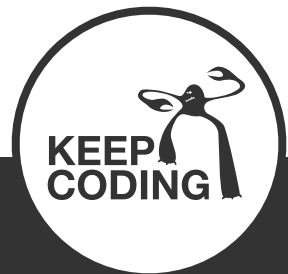
■ KC_EJ11

Crear un programa que reciba 3 números e indique cuál es el mayor y el menor.

Ejemplo

>> Entradas: 5, 19 y 2

>> Salida: El mayor es 19, el menor es 2



■ KC_EJ12

Crear un programa que reciba una letra e indique si es vocal o consonante.

Ejemplo

>> Entrada: E

>> Salida: E es letra vocal

