

1. Inicializa tres variables numéricas al valor que tú quieras y visualiza cuál es el mayor.
2. Muestra en pantalla la siguiente figura:
*
* *
* * *
* * * *

Para ello utilizarás una variable de tipo entero a la cual le asignarás un valor constante (el que tú quieras entre 1 y 10). En este caso, el valor constante sería 4; dicho valor indicará el número de filas de la figura.
3. Muestra en pantalla la siguiente figura:
1
2 3
4 5 6
7 8 9 10

Para ello utilizarás una variable de tipo entero a la cual le asignarás un valor constante (el que tú quieras entre 1 y 4). En este caso, el valor constante sería 4; dicho valor indicará el número de filas de la figura.
4. Muestra en pantalla la tabla de multiplicar de un número previamente inicializado a un valor entero. Comprueba que es un valor entero. Si no lo fuera, consigue que lo sea; si no lo consigues, mostrar un mensaje de error.
5. Muestra en pantalla la suma de los números del 1 al 100 no terminados en 3.
6. Inicializa una variable numérica a un valor entero el cual representa una cantidad de céntimos de euro; muestra en pantalla la misma cantidad pero expresada en los billetes (de 100, 50, 20, 10 y 5 €) y las monedas (50, 20, 10,5 ,2 y 1 céntimos) correspondientes. El número de céntimos será un valor positivo; si es negativo mostrar un mensaje comunicando el error.
7. Simular el juego de “piedra, papel y tijeras”. Habrá dos jugadores, lo cual conlleva inicializar dos variables string a alguno de los valores anteriores. Si uno “saca piedra” y otro tijeras, la piedra gana; si uno “saca piedra” y otro papel, el papel gana, y si uno “saca papel” y el otro tijeras, ganan las tijeras.
8. Un fumador empedernido se encuentra una noche de estudio sin cigarrillos pero con una buena cantidad de colillas. Descubre que es capaz de liarse un cigarrillo completo por cada siete colillas. A partir de un número de colillas, calcula el número de cigarrillos que podrá fumar a base de liarlas y el número de colillas restantes; ambos valores se mostrarán en pantalla. Ej: con 13 colillas fumará dos cigarrillos y sobrará una colilla.
9. Determinar el valor máximo de tres números enteros; inicializa para ello tres variables enteras. Visualizar dicho máximo.
10. Inicializar tres variables tipo entero que representan las longitudes de los tres lados de un triángulo; en base a dichas longitudes indica si el triángulo es isósceles, equilátero o escaleno.
11. Calcula el factorial de un número, sabiendo que el factorial de 0 es 1. Por ejemplo, el factorial de 5 es 120 ($F(5)=5*4*3*2*1$). Para ello inicializa una variable a un valor entero.
12. Determinar si un número es primo; los números primos sólo son divisibles por sí mismo y por la unidad. Para ello inicializa una variable a un valor entero.

13. Determinar si un número entero y de tres cifras es capicúa. Inicializa una variable a un valor entero de tres cifras.
14. Calcula los 10 primeros números triangulares. La secuencia comenzaría así: 1,3, 6, 10... y responde a la siguiente regla (1, 1+2, 1+2+3, 1+2+3+4,...)
15. Averigua tu número del Tarot. Para ello inicializa una variable con el año de nacimiento, otra con el mes (numérico) y otra con el día. Suma las tres cifras. Realiza sucesivas sumas sobre las cifras del número obtenido hasta que sólo te quede una. Ese es tu número del Tarot. Visualízalo.