

1. Escribir un programa para calcular el área de un círculo. Utilizar identificadores adecuados de acuerdo a las recomendaciones del apunte.
2. Escribir otro programa para calcular el perímetro de un círculo.
3. Escribir un programa para calcular el promedio de notas de un alumno.
4. Escribir un programa en donde se obtenga el precio de venta de un producto, luego de conocer su precio de costo y teniendo en cuenta que se aplica un porcentaje de ganancia del 35%.
5. Escribir un programa para calcular el área de un triángulo.
6. Escribir otro programa para calcular el perímetro de un triángulo.
7. Transcribir los programas escritos en Scratch al lenguaje C.
8. Escribir un programa en el que se calcule el área, el perímetro y el diámetro de un círculo. El mismo debe ejecutarse en bloques separados luego de pedirse los datos al usuario, limpiando la pantalla para cada caso.