

1. Escribir un programa donde se obtenga el área o el perímetro de un triángulo equilátero. Luego de pedir los datos necesarios para los cálculos se mostrará un sencillo menú de opciones:
Presione "P" para obtener el perímetro.
Presione "A" para obtener el área.
2. Escribir otro programa para el caso de un círculo. Utilizar el menú y limpiar la pantalla luego de pedir datos para el cálculo; mostrar finalmente lo indicado por el usuario.
3. Escribir un programa para calcular el promedio de notas de un alumno. Limpiar la pantalla luego de cada entrada de datos, mostrar el promedio de notas e indicar si el alumno aprueba o desaprueba la asignatura.
4. Para el programa anterior se requiere brindar más información al alumno. Para ello se busca indicarle que su nivel de desempeño ha sido "muy bajo", cuando su promedio es inferior a 4; "bajo", cuando su promedio está por encima de 4 y no alcanza a 7; "bueno", si alcanza a 7 y por debajo de 8; "muy bueno" por encima de 8.
5. Escribir un programa para realizar cálculos sobre un círculo o un triángulo equilátero, según lo indicado por el usuario y bajo un menú de opciones ("T" o "C"). Luego de conocerse la figura se pedirá el dato correspondiente para los cálculos y finalmente por menú de opciones ("P" o "A") se calculará perímetro o área.