

## Programación en Consola C#

1. Mostrar un mensaje fijo: "Bienvenido al curso de C#".
2. Pedir la edad del usuario y mostrarla.
3. Pedir nombre y apellido y mostrarlos concatenados.
4. Pedir un número y mostrar su doble.
5. Pedir el lado de un cuadrado y calcular el área.
6. Pedir tres números y mostrar cuál es el mayor.
7. Preguntar la edad y decir si puede votar (mayor o igual a 16).
8. Ingresar un número del 1 al 12 y mostrar el mes correspondiente.
9. Calculadora simple: +, -, \*, / según opción elegida.
10. Calificación de letras: A, B, C, D, F y su correspondiente mensaje.
11. Elegir tipo de figura: cuadrado, rectángulo, círculo. De acuerdo a la figura seleccionada, solicita los datos necesarios para calcular la superficie.
12. Ingresar tipo de usuario: administrador, invitado o usuario. De acuerdo al valor seleccionado mostrar un mensaje.
13. Pedir un número y decir si es par o impar.
14. Pedir un número y verificar si está entre 10 y 20.
15. Pedir un monto y aplicar 10% de descuento si supera \$1000.
16. Mostrar todos los números pares del 1 al 50.
17. Calcular la suma de los primeros n números. El valor de n será ingresado por el usuario.
18. Simulador de notas: ingresar 5 notas, calcular promedio y determinar si aprueba.
19. Menú de conversión de monedas (pesos a dólares, pesos a euros, salir).
20. Juego del número secreto con 5 intentos. Para generar el número secreto utilizar la siguiente función:

```
// Crear una instancia de la clase Random  
Random random = new Random();  
// Generar un número aleatorio entre 0 y 100 (100 no incluido)  
int numeroAleatorio = random.Next(100);
```

21. Dado N números enteros ingresados por teclado, determine y muestre el promedio de estos.
22. Ingresar un número y mostrar el cuadrado del mismo. El número deber ser mayor que cero, en caso de error que aparezca el mensaje "ERROR. Reingresar el número"

23. De 10 números ingresados indicar cuántos son mayores a cero y cuántos son menores a cero.
24. Diseñar un programa que calcule la superficie de un triángulo a partir del ingreso de su base y altura, muestre el resultado.
25. Mostrar los números del 1 hasta el número ingresado.
26. Dado tres números donde el primero y el último son límites de un intervalo, indicar si el tercero pertenece a dicho intervalo.
27. Diseñar un programa que muestre por pantalla el mayor y el menor de una serie de 5 números que vamos introduciendo por teclado.
28. Ingresar un número y mostrar la suma de los números que lo anteceden.
29. Realizar un algoritmo que permita pedir 15 números y determine cuantos son pares, impares, positivos y negativos. Mostrar por pantalla.
30. Mostrar los primeros 10 múltiplos de 3.
31. Contar hacia atrás desde un número ingresado.
32. Mostrar los cuadrados de los números del 1 al 10.