Ejercicio 1Tarea

Pedir al usuario que ingrese su nombre y su edad, guardando ambos valores en variables. Mostrar un mensaje de bienvenida que contenga ambos valores.

Ejercicio 2Tarea

Pedir el ingreso de un número del 0 al 9 e imprimir el nombre en letras del mismo

Ejemplo: Ingresamos 2 y se nos responde con el mensaje DOS

Ejercicio 3Tarea

Pedir el ingreso de dos números por consola e imprimir el de menor valor primero y el de mayor valor despues, separados por una coma

Ejercicio 4Tarea

Escribir un programa que pida el ingreso de un numero entero y que indiquere si se trata de un numero par o un numero impar.

Utilizar el operador de módulo (%)

Ejercicio 5Tarea

- Calcula la potencia dado una base y un exponente utilizando el búcle WHILE
- Calcula la potencia dado una base y un exponente utilizando el búcle FOR

Ejercicio 6Tarea

A partir de un array de elementos, buscar si un valor se encuentra dentro del mismo. En caso que se encuentre, mostrar la posición en la cual fue encontrado. De lo contrario, mostrar -1

Ejercicio 7Tarea

Determinar que puntaje extra le corresponde a un jugador luego de pedirle que ingrese dicho valor. Los puntajes ingresados iran de 0 a 9.

- Si el puntaje ingresado esta entre 1 y 3 inclusive, le suma 10 veces el puntaje ingresado
- Si el puntaje ingresado esta entre 7 y 9 inclusive, le suma 1000 veces el puntaje ingresado
- Para puntajes mayores a 9 ó 0, se emitirá un mensaje de error

Ejercicio 8Tarea

Partiendo de un array de números declarado, ordenar el mismo y mostrar el resultado del array ordenado

Ejercicio 9Tarea

Partiendo de un array de números declarado dentro del código, calcular el promedio y mostrarlo por consola.

Recodemos, la formula del promedio : (A1+...An) / n

Ejercicio 10Tarea

Declarar un array tamaño 10 y completarlo con valores contiguos empezando por un numero ingresado por consola. Imprimir en pantalla el contenido del array por cada una de sus posiciones

Ejercicio 11Tarea

Pidiendo una palabra o frase por consola comprobar si la misma es un palíndromo o no. Informar el resultado.

Ejemplo de palíndromo: Anita lava la tina - Se lee igual de izquiera a derecha y de derecha a izquierda

Ejercicio 12Tarea

- Dado un valor de temperatura por consola y elegida una opcion de conversión, convertir el valor según corresponda. Las opciones de conversión seran:
 - Grados Celsius a Grados Fahrenheit
 - Grados Fahrenheit a Grados Celsius
 - Grados Kelvin a Grados Celcius
 - Referencias de conversion
- Dado un valor de distancia por consola y elegida una opcion de conversión,
 convertir el valor según corresponda. Las opciones de conversión seran:
 - Metros a Pies
 - Kilometros a Millas
 - Centimetros a Pulgadas
 - Referencias de conversion

Ejercicio 13Tarea

Desarrolle una calculadora de interes para los clientes de un banco dado por linea de comando un capital inicial, taza anual(taza por periodo) y cantidad de años(cantidad de periodos).

La formula a utilizar es: el capital acumulado del periodo anterior + (taza * el capital acumulado)

Ejemplo:

```
Periodos p = 4 | Taza i = 10 % | Capital inicial c = $1000
p = 1 | capital acumulado = $1000 | interes = (capital acumulado * taza) $1000 * 0.1 = $100
```

```
p = 2 | capital acumulado = $1100 | interes = (capital acumulado * taza) $1100 * 0.1 = $110
p = 3 | capital acumulado = $1210 | interes = (capital acumulado * taza) $1210 * 0.1 = $121
p = 4 | capital acumulado = $1331 | interes = (capital acumulado * taza) $1331 * 0.1 = $133
Intereses acumulado a lo largo al final del 4 periodo $464
```

A tener en cuenta, el sistema tiene que ser a prueba de errores por lo tanto:

- Para prevenir errores de los usuarios, no permite tazas negativas, emite un error cuando se ingresa un valor negativo.
- Los intereses no pueden sobrepasar un maximo del 50%. Emite un error por pantall cuando se ingresa un valor que sobrepasa el 50% de interes.
- El Capital no puede ser negativo, emite un error por pantalla cuando se ingresa un valor negativo.

Al final emite un informe con los datos ingresados, el capital final y el interes generado.