**ENUNCIADOS INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN**

**1.-** Algoritmo que escriba/muestre una cadena de caracteres y un número. Modifica el algoritmo para que defina una variable, cargue un valor en ella y lo muestre.

**2.-** Algoritmo que pida al usuario dos valores, uno real y otro de tipo cadena. Posteriormente mostrará el contenido de cada una de las variables.

**3.-** Algoritmo que pida al usuario dos valores reales y los sume mostrando la suma por pantalla.

**4.-** Algoritmo que se presente como “Programa para saludar”. Posteriormente pide al usuario su nombre y muestra “Hola nombre” por pantalla.

**5.-** Dada las horas trabajadas de una persona y el sueldo por hora, calcular su salario e imprimirlo. Los datos se le pedirán al usuario.

**6.-** Calcular el área de un cuadrado. Para ello debes pedir al usuario la medida del lado.

**7.-** Calcular el área de un rectángulo. Para ello debes pedir al usuario la medida de lós dos lados.

**8.-** Calcular el área de un triángulo. Para ello debes pedir al usuario la medida de la base y la altura.

**9.-** Algoritmo que pida al usuario su nombre y edad. Se mostrará un mensaje que diga:

“Nombre, eres menor de edad” o bien “Nombre, eres mayor de edad” en función de si tiene menos de 18 años o bien 18 o más años.

**10.-** Crear un algoritmo que pida al usuario un número y le diga si es positivo, negativo o cero.

**11.-** Pide los datos (base y altura) de dos triángulos y determina cuál de ellos tiene mayor área (llámalos primero y segundo). Modifícalo para mostrar el caso de que las áreas sean iguales.

**12.-** Algoritmo que pide dos números y determina cuál es el mayor, mostrándolo. Contempla el caso de que ambos números sean iguales.

**13.-** A un trabajador le pagan según sus horas trabajadas y la tarifa está a un valor dado por hora. Si la cantidad de horas trabajadas es mayor a 40 horas, la tarifa por hora se incrementa en un 50% para las horas extras. Calcular el salario del trabajador dadas las horas trabajadas y la tarifa.

**14.-** Algoritmo que lea dos números, calculando y escribiendo el valor de su suma, resta, producto y división.

**15.-** Dadas dos variables numéricas A y B, que el usuario debe teclear, se pide realizar un algoritmo que intercambie los valores de ambas variables y muestre cuánto valen al final las dos variables (recuerda la asignación).

**16.-** Algoritmo que lea tres números distintos y nos diga cuál de ellos es el mayor (recuerda usar la estructura condicional Si y los operadores lógicos).

**17.-** Diseña un algoritmo que pida por teclado tres números; si el primero es negativo, debe imprimir el producto de los tres y si no lo es, imprimirá la suma.

**18.-** Realiza un algoritmo que lea un número por teclado. En caso de que ese número sea 0 o menor que 0, se saldrá del programa imprimiendo antes un mensaje de error. Si es mayor que 0, se deberá calcular su cuadrado y la raíz cuadrada del mismo, visualizando el número que ha tecleado el usuario y su resultado (“Del número X, su potencia es X y su raíz X”).

Para calcular la raíz cuadrada se puede usar la función interna RC(X) o con una potencia de 0,5.

**19.-** Un colegio desea saber qué porcentaje de niños y qué porcentaje de niñas hay en el curso actual. Diseñar un algoritmo para este propósito (recuerda que para calcular el porcentaje puedes hacer una regla de 3).

**20.-** Una tienda ofrece un descuento del 15% sobre el total de la compra durante el mes de octubre. Dado un mes (introducido como una cadena de caracteres) y un importe, calcular cuál es la cantidad que se debe cobrar al cliente.

**21.-** Realizar un algoritmo que dado un número entero, visualice en pantalla si es par o impar. En el caso de ser 0, debe visualizar “el número no es par ni impar” (para que un número sea par, se debe dividir entre dos y que su resto sea 0)

**22.-** Algoritmo que nos diga si una persona puede acceder a cursar un ciclo formativo de grado superior o no. Para acceder a un grado superior, es necesario un título de bachillerato, en caso de no tenerlo, se puede acceder si hemos superado una prueba de acceso.