

Programación

UD03 – Estructuras de control

Ejercicios 1

Estructuras de Selección

1. **Conversor pesetas – euros.**

a. Codifica un programa que pida al usuario un número que represente una cantidad expresada en pesetas. Si tenemos en cuenta que 1€ = 166.386ptas, muestra por pantalla la conversión a euros de la cantidad introducida en pesetas.

b. Realiza el ejercicio anterior teniendo en cuenta que la cantidad introducida ha de ser mayor que cero, en otro caso el programa no hará ninguna acción.

c. Modifica el programa anterior para que en caso de que el número no sea mayor que cero muestre el siguiente mensaje en pantalla “El valor introducido debe ser mayor que cero.”

2. **Actividades extraescolares.** Codifica un programa que al introducir un día de la semana devuelva la actividad extraescolar correspondiente. Si el día no tiene ninguna actividad debe devolver esta circunstancia. Si el valor introducido no corresponde a ninguno de los días debe devolver un mensaje de “Valor erróneo”.

1 – lunes	Música
2 – martes	Natación
3 – miércoles	Inglés
4 – jueves	Natación
5 – viernes	-
6 – sábado	Deporte escolar
7 – domingo	-

3. Crea un programa que lea una letra tecleada por el usuario y diga si se trata de un carácter alfabético, una cifra numérica o algún otro carácter.