**EJERCICIOS SWITCH**

1. Hacer un programa que solicite un número x de jugadores, si el usuario ingreso:

5: se debe imprimir “Con cinco jugadores se juega basquetbol”

4: se imprimirá “El voleibol se juega con cuatro jugadores”

11: se debe mostrar “En el futbol hay 11 jugadores por equipo”

En caso de que no se ingrese el programa debe mostrar un aviso.

1. Escribir un programa que pida una palabra, si se tecleo la palabra:

Frase: el programa debe imprimir una frase.

Poema: ese deberá mostrar un poema.

Materias: se imprimirán las materias cursadas por el alumno.

1. Realizar un programa que lea x cantidad de pesos y después debe mostrar un menú que muestre las opciones de convertir a dólares y euros. El programa deberá convertir la cantidad ingresada de pesos a euros si es que el usuario selecciono la opción de euros o a dólares si es que el usuario selecciono dicha opción.
2. Codificar un programa que pida el nombre de un artista, dependiendo del artista ingresado, el programa debe imprimir el nombre de tres de sus canciones.
3. Hacer un programa que lea tres números, después se debe mostrar las opciones de sumar, restar y multiplicar. El usuario deberá elegir alguna de esas tres opciones y dependiendo de cuál haya elegido se debe imprimir el resultado de la operación realizada.