

1. Crear un temporizador que inicie automáticamente en un minuto y finalice en 0. Al finalizar el sistema debe imprimir un mensaje que diga “Bienvenidos a BICTIA”

Ej:

--Ejecución Iniciada--

00:01:00

00:00:59

00:00:58

...

00:00:02

00:00:01

00:00:00

Bienvenidos a BICTIA

--Ejecución Finalizada—

2. El sistema muestra al azar 10 números en un rango de 0 a 10. Crear un algoritmo que imprima todos los números diferente a 0 (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) descartando en esta impresión el número 0

--Ejecución Iniciada--

0

5

8

10

0

0

1

2

1

0

Los dato de salida son: 5 , 8 , 10 , 1 , 2 , 1

--Ejecución Finalizada—

3. Crear un algoritmo que indique si el año ingresado por el usuario es bisiesto o no

Ej:

-- Ejecución Iniciada --

Ingrese el año que desea:

2016

2016 es un año bisiesto

-- Ejecución Finalizada --

Ej2:

-- Ejecución Iniciada --

Ingrese el año que desea:

2018

2018 No es un año bisiesto

-- Ejecución Finalizada --

4. Pepe tiene problemas con saber cuáles son los números primos, por suerte sus padres son programadores. Crea un algoritmo que le ayude a Pepe a saber si un número es par o impar y a su vez indicar si es número primo

5. Crear un algoritmo que lea la cantidad de veces que se repite una vocal en una palabra o frase ingresada por un usuario

Ej:

-- Ejecución Iniciada --

Ingresar una palabra o frase:

Pepe

La vocal e se repite 2 veces

-- Ejecución Finalizada

6. Los números le cuestan a Pepe pero gracias a sus padres hoy los entiende mejor, el problema ahora son los números romanos. Pepe necesita saber cómo se escriben estos números. Ayuda a Pepe creando un algoritmo que le permita ingresar los números que él desea saber (máximo hasta 1.000) y que el sistema le devuelva su equivalente en número romano.

Ej:

-- Ejecución Iniciada --

Ingresar un número:

10

El número romano es X

-- Ejecución Finalizada --

7. Pepe ya ha acabado sus tareas, pero ahora quiere jugar un poco con su mejor amigo. Para ello sus padres han decidido ayudarlo. Crea un algoritmo donde Pepe pueda jugar a triki con su mejor amigo

8. Crear un algoritmo que pida la fecha de nacimiento y que imprima la edad exacta de una persona (mes/año/días) de acuerdo al día Viernes 19 Octubre 2018

Ej:

-- Ejecución Iniciada --

Ingresar una fecha:

01 Octubre 1990

Tiene 29 años 0 meses y 18 días

-- Ejecución Finalizada --