**Ejercicio 4)**

**Ejercicio 5)**

=2,22

**Ejercicio 6)**

**Ejercicio 7):**

**Ejercicio 8):**

**Ejercicio 9):**

Es igual a:

**Ejercicio 10):**

Es igual a:

**Ejercicio 11):**

Es igual a:

**Ejercicio 12):**

**Análisis:** Se le solicita al usuario un nombre, para recibir un saludo personalizado por sistema.

**Diseño:**

1. Solicitar al usuario ingresar su nombre.
2. El sistema recibe el nombre ingresado por el usuario.
3. El sistema presenta en pantalla un saludo personalizado con el nombre ingresado.

**Ejercicio 13):**

**Análisis:** Se le solicita al usuario detallar base y altura de un rectángulo. El sistema analizará los valores y detallará área y perímetro.

**Diseño:**

1. Solicitar al usuario ingresar base y altura.
2. El sistema recibe los datos y realiza los cálculos.
3. El sistema presenta en pantalla área y perímetro.

**Ejercicio 14):**

**Análisis:** Se le solicita al usuario detallar cateto opuesto y cateto adyacente de un triangulo rectángulo. Sistema recibe los datos, procesa y devuelve el valor de la hipotenusa en pantalla.

**Diseño:**

1. Solicitar al usuario ingresar cateto opuesto y cateto adyacente.
2. El sistema recibe los datos y realiza los cálculos.
3. El sistema presenta en pantalla valor de la hipotenusa

**Ejercicio 15):**

**Análisis:** Sistema debe tomar dos números ingresados por el usuario y:

* Realizar la suma de los dos números.
* Realizar la resta del segundo número al primero.
* Realizar la multiplicación de los dos números.
* Realizar la división del primer número por el segundo.

**Diseño:** Usuario ingresa dos números. Sistema recibe valores y calcula la suma, resta, multiplicación y división de ellos. Al finalizar, muestra los resultados en pantalla.

**Ejercicio 16):**

**Análisis:** El usuario ingresa valores en grados Fahrenheit y el sistema le devuelve la conversión en grados Celsius.

**Diseño:** Usuario ingresa un valor numérico que representa grados Fahrenheit, el sistema recibe el dato, realiza la conversión y devuelve en pantalla el valor resultante.

**Ejercicio 17):**

**Análisis:** El personaje “Link” debe agarrar el premio que aparece en cualquier lugar posible de la pantalla. Cuando lo logra, el obsequio aparece en otra ubicación aleatoria para que Link proceda a agarrarlo nuevamente.

**Diseño:**

* Se define la posición inicial de Link y luego se define una posición aleatoria para el premio.
* Se calcula la distancia de Link con respecto al premio, sea cual fuese la ubicación de este último.
* Se establece la condición de que, si Link se acerca a distancias pequeñas del premio, éste aparece en otra ubicación aleatoria.
* Se modifica la ubicación de Link inicial por la que defina el puntero del mouse.