

PROGRAMAS DE REFUERZO (I)

1. Queremos calcular la longitud de una circunferencia capturando su radio por teclado y el área y volumen de una esfera.

$$i. \quad L = 2 \cdot \pi \cdot r \quad A = 4 \cdot \pi \cdot r^2 \quad V = \frac{4}{3} \cdot \pi \cdot r^3$$

2. Se introduce por teclado el sueldo bruto de un trabajador. Queremos calcular su sueldo neto. Sabiendo que debemos descontarle un 5% en concepto de Seguridad Social y un 14 % de I.R.P.F. Ver los descuentos de cada concepto y el sueldo final.
3. Se introduce una cantidad numérica por teclado que corresponde a euros y deseamos ver el valor de dicha cantidad en pesetas. Recordamos que un euro eran 166'386 pesetas.
4. Introducimos dos números por teclado y queremos guardar el valor mayor en la variable MAYOR y el número menor en la variable MENOR.
5. Se introduce un valor numérico por teclado. Si el valor supera la cantidad de 1500 vamos a realizar un descuento del 12% que veremos en pantalla y si no supera dicha cantidad los mostramos el valor introducido.
6. Captura un número entero por teclado. Queremos que salga en pantalla un mensaje diciendo si el número es par.
7. Modificar el ejercicio anterior pero ahora nos debe indicar si el número es par o impar.
8. Modificamos el primer ejercicio. Queremos introducir 5 números pero empleando una estructura repetitiva mientras.
9. Modificar el ejercicio anterior para que nos diga al final de la ejecución cuantos números han sido pares.
10. Introducir un número entero por teclado y deseamos ver la lista de pares entre el 1 y el número introducido por teclado. Debes comprobar que el número introducido es mayor que 1.
11. Diseñar un algoritmo para multiplicar mediante sumas sucesivas. Deben ser introducidos dos números por teclado. Los números serán enteros positivos.

12. Nos piden introducir un número de 3 cifras en el ordenador que sea secreto para nuestro compañero de trabajo. El proceso consiste en que nuestro compañero tratara de adivinar el número que nosotros hemos introducido. La única información que se le facilitará para poder acertar el número será si es mayor o menor al que él ha introducido.

13. Cuando por fin adivine el número deberemos indicar el número de intentos realizados.