

Num	Enunciado										
210	Se quiere realizar un programa que aplique un descuento a un precio dependiendo de su valor. Si el precio supera un importe mínimo se aplica el descuento, sino no se aplica. El descuento será del 8% y la compra mínima 100€.										
211	Se quiere realizar un programa que transforme notas numéricas en una escala de texto. Se introducirá una nota entre 0 y 10 y el programa mostrará la escala de calificación correspondiente: <table border="1"> <thead> <tr> <th>NOTA NUMÉRICA</th><th>CALIFICACIÓN TEXTO</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>≥ 9 y ≤ 10</td><td>Sobresaliente</td></tr> <tr> <td>≥ 6.5 y < 9</td><td>Notable</td></tr> <tr> <td>≥ 5 y < 6.5</td><td>Suficiente</td></tr> <tr> <td>< 5</td><td>Insuficiente</td></tr> </tbody> </table>	NOTA NUMÉRICA	CALIFICACIÓN TEXTO	≥ 9 y ≤ 10	Sobresaliente	≥ 6.5 y < 9	Notable	≥ 5 y < 6.5	Suficiente	< 5	Insuficiente
NOTA NUMÉRICA	CALIFICACIÓN TEXTO										
≥ 9 y ≤ 10	Sobresaliente										
≥ 6.5 y < 9	Notable										
≥ 5 y < 6.5	Suficiente										
< 5	Insuficiente										
212	Modificar el programa 210 para que: Por un lado, que exista un valor máximo de descuento, de modo que, si por algún motivo corresponde realizar un descuento por encima de dicho valor, sólo se aplique el máximo establecido. Por otra parte, estaría bien corregir un comportamiento algo raro que ahora mismo tiene el programa: que es capaz de aceptar precios negativos. En este caso, dado que es evidente que el usuario se ha equivocado, estaría bien avisarle con algún mensaje										
213	Realizar un programa en el que, a partir de dos números enteros, pida qué operación se quiere realizar entre ellos: sumar, restar, multiplicar o dividir. Una vez elegida, efectúa el cálculo y lo muestra en pantalla.										
214	Calcular cuántos días tiene un mes. A grandes rasgos, el programa haría lo siguiente: <ol style="list-style-type: none"> Si es 2, hay que decir que el número de días es 28 o 29. Si es 4, 6, 9 o 11, hay que decir que el número de días es 30. Si es 1, 3, 5, 7, 8, 10 o 12, hay que decir que el número de días es 31. Si es otro, hay que decir que se ha introducido un número de mes incorrecto. 										
215	Escriba en un programa llamado Termostato que, en función del valor de una temperatura, muestre un mensaje por pantalla indicando si es necesario encender el aire acondicionado. Por ejemplo, si la temperatura vale 25, el mensaje que se muestre debería ser "Activa el aire acondicionado."; si la temperatura es de 18 grados el mensaje debería ser "Para el aire acondicionado.". Se considera que el aire debe activarse a partir de los 21 grados.										
216	El objetivo de esta actividad es generar un programa que realiza diferentes acciones a partir de un dato leído por el teclado. Es necesario que prevea que el horario de trabajo es de 9 a 14 y de 16 a 19 h. Hay que tener en cuenta que las 14 es la hora de comer, y por tanto es tiempo libre.										
217	Adivinar un número entre 1 y 100. Se genera un número aleatorio entre 1 y 100 y el usuario debe de adivinar el número. El programa deberá dar pistas indicando si es mayor, menor o por el contrario ha acertado. Se debe llevar la cuenta del número de intentos que ha utilizado el usuario durante el juego. Incluir la posibilidad de abandonar el juego si el usuario introduce el número 999. Incluir mensajes de bienvenida, instrucciones y reglas y de comunicación del resultado.										
218	Genera una nueva versión del programa 217, para que sea la máquina la que adivine el número.										
219											