

1. Programa que lea una serie de números por teclado e indique cuál es el mayor.

```
namespace Ejercicios1
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            int numeros, conta=0, num, numM=0;
            Console.WriteLine("Digite cuantos numero desea ingresar: ");
            numeros=int.Parse(Console.ReadLine());
            while (conta < numeros)
            {
                conta++;
                Console.WriteLine("{0} digite un numero",conta);
                num = int.Parse(Console.ReadLine());
                if (num > numM)
                {
                    numM = num;
                }
            }
            Console.WriteLine("el numero mayor es: {0}", numM);
        }
    }
}
```

2. Crear un programa que lea un número entero y a partir de él cree un cuadrado de asteriscos con ese tamaño. Los asteriscos sólo se verán en el borde del cuadrado, no en el interior.

```
using System;

namespace actividad2
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            int num;
            Console.WriteLine("digite un numero para hacer un cuadra a partir de ese dato");
            num = int.Parse(Console.ReadLine());
            for(int i = 0; i < num; i++)
            {
                for(int j = 0; j < num; j++)
                {
                    Console.Write(" *");
                }
                Console.Write("\n");
            }
        }
    }
}
```

3. Crear un programa que lea cantidades y precios y al final indique el total de la factura. Primero se pregunta: Introduzca la cantidad vendida tras lo cual el usuario introducirá un número entero positivo. Después se pregunta: Introduzca el precio que será un número decimal positivo. La lectura termina cuando en la cantidad se introduzca un cero. Si es así se escribirá el total.

```
using System;

namespace actividad3
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            int Cvendida;
            double precio, total=0;
            Console.WriteLine("introduzca la cantidad vendida");
            Cvendida = int.Parse(Console.ReadLine());
            if (Cvendida > 0)
            {
                Console.WriteLine("introduzca el precio");
                precio = double.Parse(Console.ReadLine());
                total = Cvendida * precio;
                Console.WriteLine(total);
            }
            else
            {
                Console.WriteLine("se termina porque no hay cantidad");
            }
        }
    }
}
```

4. Crear un programa para calcular el salario semanal de unos empleados a los que se les paga 15 dólares por hora si éstas no superan las 35 horas. Cada hora por encima de 35 se considerará extra y se paga a 22 dólares. El programa pide las horas del trabajador y devuelve el salario que se le debe pagar. Además, el programa debe preguntar si deseamos calcular otro salario, si es así el programa se repite.

```
using System;

namespace actividad4
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            int conta = 0;
            while (conta < 1)
            {
                int pagoN = 0, horas=0, horasEx=0, pagoEx=0;
                Console.WriteLine("¿cuantas horas usted trabajo en esta semana?");
                horas = int.Parse(Console.ReadLine());
                if (horas <= 35)
                {
                    pagoN = horas * 15;
                    Console.WriteLine("su salario de está semana es {0}", pagoN);
                }
                else
                {
                    if (horas > 35)
                    {
                        pagoN = horas * 15;
                        horasEx = (horas - 35)*22;
                        pagoEx = pagoN + horasEx;
                        Console.WriteLine("su salario de está semana es {0}", pagoEx);
                        Console.WriteLine("obtuvo {0} dolares extras por trabajar mas de 35
horas", horasEx);
                    }
                    Console.WriteLine("si desea ingresar un nuevo empleado digite 0, sino 1 si
desea terminar");
                    conta = int.Parse(Console.ReadLine());
                }
            }
        }
    }
}
```

5. Crear el programa asteriscos4 en el que se introduce un número entero y se crea una pirámide de asteriscos. Por ejemplo, si se introduce el 6, el resultado sería:

```

      *
    ***
  *****
*****
*****
*****

```

```
using System;

namespace actividad5
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            int a = int.Parse(Console.ReadLine());
            for (int y = 1; y <= a; y++)
            {
                for (int x = 1; x <= a - y; x++)
                {
                    Console.Write(" ");
                }

                for (int x = 1; x <= y; x++)
                {
                    Console.Write("*");
                }

                for (int x = 1; x <= y - 1; x++)
                {
                    Console.Write("*");
                }
                Console.WriteLine();
            }
        }
    }
}
```