**Guía de Ejercicios #1**

1. Crear un programa que determine si una persona es mayor o menor de edad en base a su edad.
2. Crear un programa el cual sea capaz de calcular el promedio de notas de un alumno, a partir de 3 notas establecidas como enteros y determine si aprobó con una nota mayor o igual que 6.
3. Crear un programa que calcule el IVA del precio de un producto.
4. Crear un programa que calcule la edad de una persona en base a su año de nacimiento.
5. Crear un programa el cual determine el cual evalué 2 números y determine cuál de ellos es mayor y cual es menor.
6. Crear un programa que pida una letra al usuario y diga si se trata de una vocal. (Haciendo Uso de Or)
7. Crear un programa que pida al usuario su nombre y apellido, y le diga "Hola" si se llama "Juan Pérez", o bien le diga "No te conozco" ingresa otros nombre y apellido.
8. Crear un programa que permita ingresar 3 números cualquiera, dicho programa deberá evaluar y ordenar los números de menor a mayor.
9. Crear un programa si un número es Par o Impar.
10. Crear un programa que determine si un número es primo o no.
11. Desarrollar un programa que calcule el porcentaje de alumnos reprobados de un grupo, a partir de la cantidad total de alumnos que presentaron un examen y el número de alumnos que lo reprobaron.
12. Crear un programa que salude a una persona acorde la hora ingresada 0h a 12h Buenos días, de 12h a 19h Buenas tardes, de 19h a 0 Buenas noches.
13. Crear un programa que determine la posición de una letra en el abecedario estándar (No incluye Ñ, LL)
14. Crear un programa que determine la cantidad de vocales y consonantes en una palabra dada.
15. Crear un programa que muestre los números primos comprendidos entre un rango de valores a ingresar. Ejemplo, los números primos entre 15 a 27.
16. Crear un programa que permita generar los primeros 15 números de la sucesión de Fibonacci.
17. Crear un programa que imprima los números múltiplos de X que sean menores que 100.
18. Crear un programa que determine el total de numero de números pares e impares en un rango dado.
19. Realizar la tabla de multiplicar de un número X de forma que se visualice de la siguiente forma: 4x1=4.
20. Crear un programa que imprima el decremento de un numero dado hasta llegar a 0.