

### EJERCICIOS 3.0: Subprogramas

#### **Básico:**

Ejercicio 1: Subprograma que salude, sin parámetros

Ejercicio 2: Ahora Saludo personalizado

Ejercicio 3: Multiplicar sin usar el símbolo \* (dos números)

Ejercicio 4: Indicar si un número es par

Ejercicio 5: Mostrar menú con 3 opciones: 1. Nueva Tarea 2. Ver Tareas 3. Salir

Ejercicio 6: Convertir grados Celsius a Fahrenheit

Ejercicio 7: Contar vocales, en una palabra

Ejercicio 8: Mostrar línea decorativa con guiones

Ejercicio 9: Calcular el área de un rectángulo

Ejercicio 10: Evaluar si una edad permite votar

#### **Medio:**

Ejercicio 11: Realiza un subprograma que intercambie el valor de dos variables enteras.

Ejercicio 12: Calcula la solución de una ecuación de segundo grado contemplando las diferentes condiciones de entrada que se puedan dar.

#### **Avanzado:**

Ejercicio 13: Crea un subprograma que indique si un número es primo o no lo es.

Ejercicio 14: Utilizando el ejercicio anterior, indica los divisores del número.

Ejercicio 15: Crea un subprograma que reciba una nota decimal y devuelva si está suspenso, aprobado, notable o sobresaliente.

Ejercicio 16: Realiza un subalgoritmo que permita a un usuario intentar 3 veces acertar el PIN de acceso a un dispositivo.