Ejercicios-01

Variables, entrada y salida

Antes de iniciar:

Cree una carpeta en su cuenta de repl.it que se llame "Ejercicios-01", y almacene allí la solución a las siguientes actividades. Cada actividad se deberá crear en un "new repl", y se le colocará el nombre que lleva cada actividad entre corchetes [].

Actividad 01 [datos-personales]

- Pídale al usuario por pantalla su nombre (string)
- Pídale al usuario por pantalla su apellido (string)
- Pídale al usuario por pantalla su fecha de nacimiento (string)
- Pídale al usuario por pantalla su edad (int)
- Pídale al usuario por pantalla su estatura (float)
- Imprima los datos en pantalla

Actividad 02 [area-rectangulo]

- Pídale al usuario por pantalla la base de un rectángulo (float)
- Pídale al usuario por pantalla la altura de un rectángulo (float)
- Calcule el área del rectángulo (base*altura) -> asigne el resultado a una nueva variable (declaración)
- Muestre el resultado por pantalla

Actividad 03 [edad]

- Pídale al usuario por pantalla el año en el que nació (ingrese números ej: 1990) (int)
- Pídale al usuario por pantalla el nombre (string)
- Calcule la edad del usuario
- Muéstrele por pantalla la edad al usuario

Actividad 04 [amor-imposible]

- Pídale al usuario su nombre (string)
- Pídale al usuario el nombre de su amada o amado (string)
- Imprima por pantalla lo siguiente: "NOMBRE_AMAD@ dejará en la friend zone a NOMBRE_USUARIO".

Actividad 05 [area-circulo]

Pídale al usuario el radio de un círculo (float)

- Calcule el área del circulo (area = 3.14*radio*radio)
- Imprima por pantalla el área

• Actividad 06 [asteroides]

- Pídale al usuario un numero de asteroides (int)
- Pídale al usuario un nombre para todos los asteroides (string)
- Imprima por pantalla lo siguiente: "Los NUMERO_ASTEROIDES asteroides NOMBRE_ASTEROIDES caerán mañana". (Nota reemplace NUMERO_ASTEROIDES y NOMBRE_ASTEROIDES por los valores recogidos por pantalla)