



## *Ejercicio Práctico*

1. Se debe convertir un valor numérico a texto.
2. Solicitar al usuario el mes del año (valor entre 1 y 12), e indicar la estación del año que está vigente.
3. *Las etapas de la vida:*  
El usuario debe hacer un programa donde digite un rango de edad y le muestre:
  - a. Un valor de 0-10: "La niñez es divertida"
  - b. Un valor de 10-20: "Diversos cambios e incontable estudio"
  - c. Un valor de 20-30: "Madurez y vida adulta"

#### *4. Sistema de evaluación:*

El objetivo del ejercicio es crear un sistema de evaluaciones, donde se especifique la característica de la calificación como se explica a continuación:

El usuario: Digite una clasificación entre 0 y 10.

- Si esta entre 8 y 10: imprimir Excelente
- Si esta entre 7 y menor a 8: imprimir Muy bien
- Si esta entre 6 y menor a 7: imprimir Bien
- Si esta entre 0 y menor a 6: imprimir Reprobado
- Cualquier otro valor debe imprimir: Valor incorrecto

Por ejemplo:

- Proporciona un valor entre 0 y 10: 7
  - Bien
5. Escribe un programa que pregunte al usuario su edad actual y muestre en pantalla si es mayor de edad.
  6. Escriba un programa que almacene la cadena de contraseña en una variable, solicite la contraseña al usuario e imprima en la pantalla si la contraseña ingresada por el usuario coincide con la contraseña almacenada en la variable, independientemente de las letras mayúsculas y minúsculas.
  7. Escriba un programa que le pida al usuario que ingrese dos números y muestre su división en la pantalla. Si el divisor es 0, el programa mostrará un error.
  8. Escriba un programa que le pida al usuario que ingrese un número entero, y le diga a la pantalla si el número entero es par o impar.
  9. Para pagar un determinado impuesto es necesario ser mayor de 16 años y tener unos ingresos iguales o superiores a \$1.000 mensuales. Escriba un programa que le pregunte al usuario su edad e ingresos mensuales y muestre en la pantalla si el usuario tiene que pagar impuestos.



10. Los estudiantes de la universidad se dividen en dos grupos A y B según sexo y nombre. El grupo A está formado por mujeres que llevan el nombre de M y hombres que llevan el nombre de N, y el grupo B es el resto. Escriba un programa que le pregunte al usuario su nombre y género y muestre el grupo correspondiente en la pantalla.
11. Escriba un programa para la empresa de entretenimiento *"Divertilife"* que tiene un parque infantil inflable para todas las edades y desea calcular automáticamente el precio que cobrará a los clientes por ingresar. El programa preguntará al usuario sobre la edad del cliente y mostrará la tarifa. Si los clientes menores de 2 años pueden entrar gratis, si tienen de 3 a 18 años, tienen que pagar 5 pesos, y si son mayores de 18 años son 10.
12. Escribir un programa para la empresa *"MySpa"* que tiene salas de relajación y limpieza fácil para todas las edades; *MySpa* quiere calcular de forma automática el precio que debe cobrar a sus clientes por disfrutar de sus servicios. El programa debe preguntar al usuario la edad del cliente y mostrar el precio de la entrada; si el cliente es menor de 4 años puede entrar gratis, si tiene entre 4 y 18 años debe pagar 5 pesos y si es mayor de 18 años, 10 pesos.
13. *Comidas Rápidas Antoine* ofrece hamburguesas vegetarianas y no vegetarianas a sus clientes. Los ingredientes para cada tipo de hamburguesa se muestran a continuación.
  - Ingredientes vegetarianos: Tomate y tarta de lentejas.
  - Ingredientes no vegetarianos: Carne, Jamón y Queso.Escribe un programa que pregunte a los usuarios si quieren hamburguesa vegetariana y, en base a sus respuestas, les muestre un menú con los ingredientes disponibles para elegir. Solo puede elegir un ingrediente que no sea la pan y lechuga que se encuentran en todas las hamburguesas. Finalmente, deberá indicar en pantalla si la hamburguesa seleccionada es vegetariana o no y todos los ingredientes que contiene.
14. Solicitar al usuario un número de cliente. Si el número es el 1000, imprimir "Ganaste una sorpresa".



15. Solicitar al usuario que ingrese dos números y mostrar cuál de los dos es menor. No considerar el caso en que ambos números son iguales.
16. Solicitar al usuario que ingrese dos números y mostrar cuál de los dos es menor. Considerar el caso en que ambos números son iguales.
17. Requerir al usuario que ingrese un día de la semana e imprimir un mensaje si es lunes, otro mensaje diferente si es viernes, otro mensaje diferente si es sábado o domingo. Si el día ingresado no es ninguno de esos, imprimir otro mensaje.
18. Escribir un programa que, dado un número entero, muestre su valor absoluto. Nota: para los números positivos su valor absoluto es igual al número (el valor absoluto de 52 es 52), mientras que, para los negativos, su valor absoluto es el número multiplicado por -1 (el valor absoluto de -52 es 52).
19. Solicitar al usuario que ingrese los nombres de dos personas, los cuales se almacenarán en dos variables. A continuación, imprimir "coincidencia" si los nombres de ambas personas comienzan con la misma letra o si terminan con la misma letra. Si no es así, imprimir "no hay coincidencia".
20. Cree un programa que permita a los usuarios elegir un candidato para votar en las elecciones del representante estudiantil. Las posibilidades son: candidato A por el partido rojo, candidato B por el partido verde, candidato C por el partido verde. Dependiendo del candidato seleccionado (A, B o C), se debe imprimir el mensaje "Usted votó por el partido [color correspondiente al candidato seleccionado]". Si el usuario ingresa una opción que no corresponde a ninguno de los candidatos disponibles, indicar "Opción no válida"
21. Escriba un programa que solicite al usuario que ingrese una letra y, si es una vocal, muestre el mensaje "es una vocal". Se debe validar que el usuario ingrese un solo carácter. Si ingresa una cadena de más de un carácter, informa que los datos no se pueden procesar.



22. Hacer un programa que permita saber si un año es bisiesto. Para que un año sea bisiesto debe ser divisible por 4 y no debe ser divisible por 100, excepto que también sea divisible por 400.