

## Ejercicios Semana 2

1. Leer un número entero y determinar si es un número terminado en 4.
2. Leer un número entero y determinar si tiene 3 dígitos.
3. Leer un número entero de dos dígitos y determinar si ambos dígitos son pares.
4. Leer un número entero de dos dígitos menor que 20 y determinar si es primo.
5. Leer un número entero de dos dígitos y determinar si es primo y además si es negativo.
6. Leer un número entero de dos dígitos y determinar si los dos dígitos son iguales.
7. Leer dos números enteros y determinar cuál es el mayor.
8. Leer dos números enteros de dos dígitos y determinar a cuánto es igual la suma de todos los dígitos.
9. Leer un número entero de tres dígitos y determinar en qué posición está el mayor dígito.
10. Leer un número entero de tres dígitos y determinar si algún dígito es múltiplo de los otros.
11. Leer tres números enteros de dos dígitos cada uno y determinar en cuál de ellos se encuentra el mayor dígito.
12. Leer un número entero de suma de los otros dos.
13. Leer un número entero menor que 50 y positivo y determinar si es un número primo.
14. Leer un número entero de cuatro dígitos y determinar si el segundo dígito es igual al penúltimo.
15. Leer un número entero y determinar si es múltiplo de 7.
16. Leer un número entero menor que mil y determinar cuántos dígitos tiene.
17. Leer un número entero de 4 dígitos y determinar si tiene mas dígitos pares o impares.
18. Leer tres números enteros y determinar si el último dígito de los tres números es igual.
19. A un trabajador le pagan según sus horas trabajadas por una tarifa de pago por hora. Si la cantidad de horas trabajadas es mayor 40 horas. La tarifa se incrementa en un 50% para las horas extras. Calcular el salario del trabajador dadas las horas trabajadas y la tarifa ingresadas por el usuario.
20. Hacer un algoritmo que calcule el total a pagar por la compra de camisas. Si se compran tres camisas o más se aplica un descuento del 20% sobre el total de la compra y si son menos de tres camisas un descuento del 10%
21. Hacer un programa que pida al usuario las tres notas de un alumno (deben estar entre 0 y 5 y pueden tener decimales) y calcule el promedio e indique mediante un mensaje si aprobó o no (aprueba con nota mayor a 3). Se debe validar que las notas introducidas estén dentro del rango permitido.
22. Verificar si un texto que termina en punto es un palíndromo (capicúa). Un texto es palíndromo si se lee lo mismo de izquierda a derecha o de derecha a izquierda. Ej: “Amor a roma”.
23. Diseñe una calculadora que sume, reste, multiplique y divida, la cual le pida al usuario mediante input el valor del primer número, el valor del segundo número y la operación a realizar, hay que tener en cuenta la validación de los valores de entrada, por ejemplo:

Si el programa pide el primer valor, y el usuario ingresa una letra, combinaciones de números y letras o caracteres no numéricos se debe mostrar un mensaje mediante otro input requiriendo que ingrese nuevamente el numero e indicándole al usuario que el carácter ingresado debe ser numérico.

En el caso que uno de los valores ingresados sea 0 y el usuario ingrese la opción de División, debe imprimir un mensaje donde se indique que no se puede dividir entre cero o que el cero no puede ser dividido.

**Recomendaciones** para la validación: buscar información en Google sobre valores ASCII y tabla ASCII investigue el funcionamiento de la función `ord()`