

Práctica 1 Tema 3

1. Programa que muestra un mensaje en pantalla según el valor de una variable numérica:
 - "Buenos días" si la hora está entre las 0 y las 12.
 - "Buenas tardes" si la hora es menor de las 21.
 - "Buenas noches" si la hora es menor de las 24.
 - "Hora inválida" en caso contrario.
2. Programa que dado un número (correspondiente al número de mes), devuelva por pantalla el nombre del mes en texto, o "Mes inválido" en caso contrario.
3. Programa que dado un número, devuelva si es "PAR" o "IMPAR".
4. Programa que saque por pantalla los números pares hasta el 50 (con los tres tipos de bucles).
5. Programa que muestra una tabla de equivalencias entre grados Fahrenheit y grados celsius, mostrando los valores entre 10 y 100, de 10 en 10.
6. Programa que lee dos números por teclado, los resta, y comprueba si el resultado de la resta es un número negativo. Si es así, el programa finaliza, en caso contrario, pide un número de nuevo y lo resta al resultado anterior, y así sucesivamente hasta que el resultado de la resta sea un número negativo.
7. Ahora vamos a hacer un programa usando parte de todo el código anterior. El funcionamiento será el siguiente:
 - Saldrá un pequeño menú por pantalla que pida elegir entre las siguientes opciones:
 - 1) Calculo Hora
 - 2) Calculo Mes
 - 3) Par o Impar
 - 4) Salir
 - Tomaremos de pantalla el número que haya elegido el usuario, y dependiendo de éste haremos lo siguiente:
 - Si ha pulsado 1: pedirá un número por pantalla (número de hora del día), y devolverá si es "Buenos días", "Buenas tardes", "Buenas noches" (es el código que habéis hecho en el ejercicio 1).
 - Si ha pulsado 2: pedirá un número por pantalla (número de mes), y devolverá el nombre del mes

correspondiente (es el código que habéis hecho en el ejercicio 3).

- Si ha pulsado 3: pedirá un número por pantalla , y devolverá si es par o impar (es el código que habéis hecho en el ejercicio 5).
- Si ha pulsado 4: Finalizará el programa.
- Si ha pulsado cualquier otra cosa: Decimos por pantalla "Error en la elección".

El menú funcionará en bucle, es decir, salvo que pulsemos el 4 para salir del programa, siempre volverá a la pantalla principal para elegir otra opción de las posibles.