

Sesión 9: Condicionales I

Introducción a la Programación

Grado en Ingeniería Informática, EPI Gijón

{jdiez,oluaces,juanjo}@uniovi.es

Departamento de Informática - Universidad de Oviedo en Gijón





Tarea 1

Crea un proyecto que le pida al usuario un número y muestre en la pantalla el resultado adecuado teniendo en cuenta que: "Si el número introducido (x) es positivo, entonces debe mostrar el triple de su valor siempre que x no sea mayor que 50, en cuyo caso debe mostrar solamente el doble; si no fuese positivo, entonces se debe mostrar su valor absoluto".



Tarea 2

Crea un proyecto que le pida al usuario los coeficientes de una ecuación de segundo grado, a , b y c

$$ax^2 + bx + c = 0$$

El programa debe imprimir por pantalla varias cosas:

- 1 Indicar la ecuación tiene soluciones reales o complejas.
- 2 Si las soluciones son reales, debe devolver el número de soluciones que tiene y el valor de las mismas.



Tarea 3

Crea un proyecto que le pida al usuario un año e imprima en pantalla si el año es bisiesto o no.

- Debes separar el código que determina si el año es bisiesto en un método estático que dado un año retorne cierto si es bisiesto y falso si no lo es.
- Lo ideal sería que lograras hacerlo con un solo **if** y una condición compuesta.



Números ordenados

Tarea 4

Crea un proyecto que le pida al usuario dos números reales, y los imprima ordenados de menor a mayor.

Tarea 5

Modifica el proyecto para que pida al usuario tres números reales, y los imprima ordenados de menor a mayor. Debes usar varias sentencias **if** anidadas.