

1. Escriuiu un programa que demani el nom i el cognom de l'usuari i que el presenti com en James Bond

```
Entra el nom: Pere
Entra el cognom: González

Em dic González, Pere González
```

```
Entra el nom: Joan
Entra el cognom: Pi

Em dic Pi, Joan Pi
```

2. Declara variables per emmagatzemar l'adreça d'una persona: carrer, número, codi postal i població. Imprimeix el resultat en una sola línia
3. Defineix quatre variables per al nom d'un producte, el seu preu i si està en estoc o no. Imprimeix la informació de forma clara.
4. Un avi encara no sap quin és el valor de les coses perquè a tot arreu li parlen d'euros, però ell s'ha negat a canviar i encara té un pot ple de monedes de pesseta.
Necessita un programa amb el qual posi el valor de l'article que vol comprar en euros i li digui quin és el valor en les antigues pessetes

Nota: 1 euro = 166.386 pessetes i les pessetes no tenien cap decimal
5. Feu un programa que demani un nom i l'any de naixement i imprimeixi per pantalla "Hola [nom]! Ja tens [edat] anys? (nom i edat seran el nom introduït, i l'edat la resta de l'any actual i l'any de naixement).
6. Declara una variable per al costat d'un quadrat. Calcula el seu perímetre (suma dels quatre costats) i imprimeix-lo.
7. Defineix tres variables amb tres notes numèriques. Calcula la mitjana i mostra el resultat per pantalla.
8. Assigna un nombre total de minuts a una variable. Calcula quantes hores senceres i minuts restants són i imprimeix el resultat.
9. Demana un valor en metres. Converteix el valor a peus (1 metre = 3,28084 metres) i imprimeix el resultat.

10. Declara dues variables: una per al nom i una altra per l'any de naixement. Combina-les per crear una contrasenya bàsica (per exemple, Pere i 1982 -> **Pere1982**). Imprimeix la contrasenya generada (i sobretot no la facis servir mai que és molt dolenta)
11. A partir de dues variables (nom d'usuari i domini), crea i imprimeix una adreça de correu electrònic completa.
12. Fes un programa que a partir de dos números imprimeixi per pantalla la seva suma, la seva resta, la seva multiplicació i la seva divisió

```
Entra el primer número: 3
Entra el segon número: 4
```

```
4 + 3 = 7
4 - 3 = 1
4 * 5 = 12
4 / 3 = 1 i en sobra 1
```

```
Entra el primer número: 25
Entra el segon número: 5
```

```
25 + 5 = 30
25 - 5 = 20
25 * 5 = 125
25 / 5 = 5 i en sobra 0
```

13. Un alumne ha inventat un sistema per codificar dates que consisteix a eliminar els separadors de les dates per fer no es vegi que són dates (la data 24/09/2024 la converteix en 24092024). El problema és que ho ha aplicat a tots els documents de l'institut i ara la direcció no sap ordenar els documents.

Necessitem un programa que faci el procés invers

```
Entra la data sense formatar: 25092024
```

```
La data és 25/09/2024
```

```
Entra la data sense formatar: 12031970
```

```
La data és 12/03/1970
```

14. Declara una paraula i fes que el programa imprimeixi només la primera lletra, l'última lletra i la lletra del mig

15. Assigna un nom i un cognom en variables. Imprimeix el nom complet, assegurant-te que la primera lletra de cada paraula estigui en majúscula
16. Ningú entén res del nou sistema d'avaluació. Necessitem un programa que calculi la part que és més senzilla: a partir de la mitjana de les notes les pràctiques i la nota de l'examen ens calculi la nota final

```
Nota de pràctiques: 8
Nota de l'examen: 9

La nota final és 8.7 o sigui un 8
```

```
Nota de pràctiques: 10
Nota de l'examen: 5

La nota final és 6.5 o sigui un 7
```

17. Hi ha una secta d'adoradors dels decimals que volen que els hi feu un programa que a partir d'un nombre real, ex. 4.56, només ens retorni els decimals, 0,56. Als números que només tenen decimals els anomenen "nombres meravellosos"

```
Número lleig: 23,45
Nombre meravel·lós: 0,45
```

```
Número lleig: 8,5
Nombre meravel·lós: 0,5
```

18. Un rellotger està perdent la memòria i necessita un programa que a partir de l'hora actual li puguem dir quina hora serà d'aquí un nombre determinat d'hores.

```
Hora actual: 9
Hores a incrementar: 3

D'aquí a 3 hores seran les 12
```

```
Hora actual: 11
Hores a incrementar: 3

D'aquí a 3 hores seran les 2
```

19. Assigna una paraula a una variable de text. Utilitza una funció per a obtenir la seva longitud i imprimeix la paraula i el seu nombre de caràcters.
20. Ens cal un programa que quan li entrem un número de tres xifres i ens retorni el número amb els dígitos invertits. Ex. 245 -> 542

```
Entra el número a invertir: 347
```

```
El número invertit és: 743
```