En esta unidad has visto cómo se crean y utilizan las estructuras de selección y repetición. También se han tratado las excepciones, pruebas y documentación del proyecto. Ahora trata de poner todos los conocimientos aprendidos en práctica mediante la siguiente relación de ejercicios.

**EJERCICIO DE SELECCIÓN:**

1. **Pide por teclado un número correspondiente al precio de un producto. Muestra por pantalla el mensaje “el precio del producto es caro” (vale más de 10), “tiene un precio normal” (el precio es menor o igual que 10 y mayor que 5) o “el precio es bajo” (vale igual o menos que 5).**
2. **Pide por teclado un número correspondiente a la posición obtenida por un corredor en la carrera. Si el corredor quedó primero, muestra por pantalla el texto “campeón”, si quedó segundo “subcampeón”, si llegó en tercera posición muestra “tercero”. En cualquier otro caso muestra el mensaje “lo importante es participar” (utiliza un switch)**
3. **Programa que lea 3 números de teclado y los muestre ordenados de mayor a menor.**
4. **En un determinado comercio se realiza un descuento dependiendo del precio de del producto. Si el precio es inferior a 100 euros, no se hace descuento; si es mayor o igual a 100 euros y menor que 200 euros, se hace un 5% de descuento, y si es mayor o igual a 200 euros, se hace un 10% de descuento. Haz un programa que lea por teclado el precio de un producto y nos calcula y muestre por pantalla su precio final.**