

1. Escribe un programa que lea un número entero por teclado e indique si es par o impar.
2. Escribe un programa que lea tres números e indique el mayor de ellos.
3. Escribe un programa que lea dos números e indique si uno de ellos es múltiplo de otro.
4. Escribe un programa que indique si un número entero leído por teclado se puede expresar como el cuadrado de un número entero. P.ej el número 9 se puede expresar como el cuadrado de 3, mientras que el 8 no. (Pista, no hace falta utilizar repetición, utiliza librería matemática...)
5. Escribe un programa que solicite un carácter por teclado e informe de si es alfanumérico (letra o dígito) o no. En caso de ser alfanumérico deberá indicar si es una letra o un dígito. En caso de ser una letra deberá informar de si es minúscula o mayúscula.
6. Debido a una pertinaz sequía se decidió poner en práctica un sistema de cobro de agua que penalice el consumo excesivo tal como indica la tabla siguiente:

Consumo (m ³)	€/ m ³
Primeros 100	0,15
De 100 a 500	0,20
De 500 a 1000	0,35
Más de 1000	0,80

Escribe un programa que lea del teclado los metros cúbicos consumidos y muestre en la pantalla el coste de agua total. Ten en cuenta que en la tabla se indica lo que hay que cobrar por los m³ que se encuentran en el intervalo. Así, si hemos consumido 750 m³ deberíamos pagar: $100 * 0,15 + 400 * 0,20 + 250 * 0,35 = 182,50$ €. Usa constantes.

7. Escribe un programa que lea un número entero N mayor que 0 y calcule la suma $1+2+3+4+5+...+N$.
8. Escribe un programa que solicite al usuario un número N y luego muestre por pantalla la siguiente ejecución:

```

1
1 2
1 2 3
1 2 3 4
.....
1 2 3 4 ...N
    
```

9. Escribe un programa que solicite al usuario un número N y luego muestre por pantalla la siguiente ejecución:

```
1
1 2
1 2 3
.....
1 2 3 ... N-1 N
1 2 3 ... N-1
.....
1 2 3
1 2
1
```

10. Escribe un programa que calcule el mínimo, el máximo y la media de una lista de números enteros introducidos por teclado. La lista finalizará cuando se introduzca un número negativo.
11. Escribe un programa que lea caracteres del teclado hasta que el usuario introduzca un *. Los caracteres se solicitan e introducen uno a uno, cada uno en una línea (seguidos de Intro). El programa debe contar el número de dígitos, letras mayúsculas y letras minúsculas introducidas y, cuando haya finalizado la introducción de datos, mostrar cuántos caracteres de cada tipo había.
12. Escribe un programa que lea dos números a de tipo real y b de tipo entero y calcule a^b . Para resolverlo no utilices ningún operador o función matemática existente (usa la repetición).
13. Escribe un programa que lea un número entero y calcule su factorial.
14. Escribe un programa que indique si un número introducido por teclado es primo o no (recuerda que un número primo es aquél que solo es divisible por 1 y si mismo)
15. Escribe un programa que imprima los 100 primeros números primos.
16. Escribe un programa que lea un número entero positivo del teclado y muestre la suma de sus dígitos. Por ejemplo, si el entero es 932, mostrará 14 ($9 + 3 + 2$).
17. Desarrolla un programa que determine si una secuencia de enteros introducidos por el teclado y terminada en 0 es creciente o no (cada elemento es mayor o igual que el anterior).