

1. Haz un programa que pida al usuario que introduzca el nombre y la edad, y que a continuación muestre el mensaje: "Soy A y tengo X años".
2. Haz un programa que pida al usuario que introduzca una nota, y que a continuación escriba un mensaje diciendo aprobado o suspendido.
3. Haz un programa que pida al usuario que introduzca una nota y a continuación escriba un mensaje diciendo "Sobresaliente", "Notable", "Bien", "Suficiente" o "Insuficiente".
4. Haz un programa que pida introducir por teclado las notas de 5 alumnos y a continuación devuelva cuántos alumnos han aprobado y cuántos han suspendido.
5. Haz un programa que pida tres números por teclado y a continuación escriba el número más alto.
6. Haz un programa que al introducir un número entre 0 y 9999 escriba el número de dígitos que tiene el número: "El número X tiene Y dígitos".
7. Haz un programa que escriba los 100 primeros números.
8. Haz un programa que escriba los 50 primeros números múltiplos de 3.
9. Haz un programa que escriba la tabla de multiplicar del 5.
10. Haz un programa pida introducir un número por teclado y que a continuación escriba la tabla de multiplicar de dicho número.
11. Haz un programa que muestre las tablas de multiplicar del 1 al 9.
12. Haz un programa que solicite introducir el día de la semana en número y muestre el día de la semana en texto.
13. Haz un programa que solicite el día, mes y año en número, por ejemplo: 19 4 2004; y muestre: 19 de abril de 2004.
14. Haz un programa que solicite el número de un mes y muestre el nombre del mes y el número de días que tiene.
15. Haz un programa que dado el nombre del día de la semana muestre el número.
16. Haz un programa que dado el nombre del mes muestre el número del mes.

FUNCIONES

17. Haz un programa que muestre los 20 primeros números pares. Haz y utiliza una función que escriba los 20 primeros números pares.
18. Haz un programa que pida un número **x** y que muestre los x primeros números impares. Utiliza una función a la que se le pase el número x y muestre los x primeros números impares.
19. Haz un programa que pida 1º un nombre y 2º un apellido, y que muestre el nombre completo. Utiliza una función a la que se le pasen el nombre y el apellido y a continuación devuelva el nombre completo, para que luego sea mostrado.
20. Haz el programa del ejercicio 10. utilizando una función que dado un número escribe la tabla de multiplicar de dicho número.
21. Haz un programa que dado un número muestre el factorial de dicho número. Utiliza una función que dado un número devuelva el factorial de dicho número.

Dado el 3, devuelve 6 $\rightarrow 3! = 3*2*1 = 6$

Dado el 6, devuelve 120 $\rightarrow 6! = 6*5*4*3*2*1 = 120$
22. Haz el programa 12. utilizando una función que dado el día de la semana en número devuelva el día de la semana en texto.
23. Haz el programa 13. utilizando una función que dado el día, mes y año (ej: 19, 4, 2004) en número muestre en pantalla la fecha así: 19 de abril de 2004.
24. Haz el programa 15. utilizando una función que dado el nombre del día de la semana devuelve el número.
25. Haz un programa que pida la altura y el peso de una persona y devuelva si tiene sobrepeso o no. Utiliza una función que dado el peso y la altura devuelva un booleano (true o false) para indicar si la persona tiene sobrepeso o no.