

Ejercicios de sentencias de control

Resuelve los problemas utilizando sólo if-else/switch.

Ejercicio 1

Simula un cajero automático que parte con un saldo de 100€. El programa pedirá al usuario **3 operaciones seguidas** (sin usar bucles, se piden 3 veces una de las opciones siguientes y se resuelve):

1. Ingresar dinero
2. Retirar dinero. Si no hay saldo suficiente en el cajero entonces muestra el mensaje "Saldo insuficiente."
3. Consultar saldo

Al finalizar las 3 operaciones del cajero, se mostrará por pantalla el saldo final que ha quedado en el cajero.

Ejercicio 2

El usuario introducirá **dos operaciones** de una calculadora sencilla y también introducirá los dos números con los que quiere hacer las operaciones.

Menú de operaciones:

1. Suma
2. Resta
3. Multiplicación
4. División. Si el segundo operador es 0 no realizará la división y mostrará por pantalla "Error: división por 0"

El programa ejecutará las **dos operaciones seguidas** y mostrará por pantalla los resultados.

Resuelve los problemas utilizando sólo while/if-else/switch.

Ejercicio 3

Crea un programa que muestre un menú repetidamente hasta que el usuario elija la opción "Salir".

El menú tendrá:

1. Saludar. Mostrará por pantalla: ¡Hola, bienvenido!
2. Mostrar número secreto. Pide al usuario un número y si es 7 mostrará por pantalla "¡Correcto! Has acertado." Si no es el 7 mostrará por pantalla "No es correcto, intenta otra vez."
3. Salir. Muestra por pantalla "Saliendo del programa..."

Si introduce cualquier otro número mostrará por pantalla "Opción no válida."

Ejercicio 4

El usuario introducirá números enteros hasta que escriba **0**.

El programa debe contar cuántos son positivos y cuántos son negativos y al final del programa mostrar cuántos hay positivos y negativos. El 0 no se considerará ni positivo ni negativo.

Ejercicio 5

Crea un programa que permita votar repetidamente entre 3 candidatos.

El menú tendrá:

1. Votar a Ana
2. Votar a Luis
3. Votar a Marta
4. Mostrar resultados
5. Salir

Cuando se muestre resultados (opción 4), se indicará quién lleva más votos por pantalla, por ejemplo, si Ana lleva más, mostrará "Ana va ganando.", si hay empate de ganadores mostrará "Hay empate.".