## Pruébalo tú mismo

7-1. Coche de alquiler: Escribe un programa que pregunte al usuario qué tipo de coche de alquiler le gustaría. Imprime un mensaje sobre ese coche, como "A ver si puedo encontrarte un Subaru".

7-2. Asientos en un restaurante: Escribe un programa que pregunte al usuario cuántas personas hay en su grupo para cenar. Si la respuesta es más de ocho, imprime un mensaje diciendo que tendrán que esperar para una mesa. En caso contrario, informa de que su mesa está lista.

7-3. Múltiplos de diez: Pide al usuario un número y, a continuación, informa de si el número es múltiplo de 10 o no.

[anterior](c07_6.html)[Subtema 7 de 23: (Ver todo)](c07.html)[siguiente](c07_8.html)