

Ejercicios Programacion Clase 2

1. Leer dos números, calcular e imprimir la suma.
2. Leer dos números, calcular e imprimir el producto.
3. Leer dos números, calcular e imprimir el cociente.
4. Leer dos números, calcular e imprimir la diferencia.
5. Leer dos números reales, calcular e imprimir los dos posibles cocientes entre ellos.
6. Leer dos números enteros, calcular e imprimir el resto de su división.
7. Leer un número e imprimirlo junto con sus primeros múltiplos, ejemplifique para $N=4$.
8. Leer tres números, calcular e imprimir los seis posibles cocientes.
9. Leer la base y altura de un rectángulo, calcular e imprimir la superficie
10. Teniendo como dato el lado de un cuadrado, calcular e imprimir la superficie.
11. Teniendo como dato el lado de un cuadrado, calcular e imprimir el perímetro.
12. Leer un número, calcular el cuadrado imprimiendo junto con el número leído.
13. Leer un número positivo, calcular su cuadrado y su cubo. Imprimir los resultados.
14. Teniendo como dato la hipotenusa y el ángulo que forma ésta con la base de un triángulo rectángulo. calcular e imprimir los datos y ángulos restantes.
15. Dadas la base y la altura de un triángulo, calcular la superficie. También conociendo uno de sus ángulos calcular los otros dos lados.
16. Ingresar por teclado un lado y la hipotenusa de un triángulo rectángulo, calcular e imprimir el lado restante, la superficie y los ángulos de dicho triángulo
17. Teniendo como dato el radio de un círculo. Calcular e imprimir la superficie.

18. Sabiendo el perímetro de un círculo calcular su radio
19. Teniendo coordenadas en (X,Y) que representan la distancia horizontal y vertical en metros para ubicar el objetivo de una Miriam la Arquera, calcular la diagonal (hipotenusa) que representa
20. Si un lote de terreno tiene X metros de frente por Y metros de fondo: calcular e imprimir la cantidad de metros que un guardia deberá recorrer durante su patrullaje perimetral (X e Y serán leídos al comenzar el programa). ¿Y un terreno circular? ¿Y un trapezoide?
21. Angel Miguel, el pintor, sabe que con una pintura determinada puede pintar 3,6 metros cuadrados por cada litro, este le asigna una "Quest" en busca de pintura, escriba un programa que solicite al usuario altura y anchura y calcule cuánta pintura debe "Craftear" para cubrir la pared (Altura y Largo en metros).
22. Horacio el audaz moniciclista se desplaza en su veloz moniciclo cuya rueda tiene un radio de cincuenta centímetros, calcular e imprimir cuántas vueltas dará cada rueda para desplazarse un kilómetro.
23. Un "NPC" se desplaza corriendo en línea recta a velocidad constante, escriba un programa que pida por consola la distancia a recorrer y en cuanto tiempo y que devuelva la velocidad del NPC
24. Está usted programando una tienda de pociones para su videojuego, escriba un programa que le permita ingresar por teclado los precios correspondientes a cinco artículos y las cantidades vendidas de cada uno de ellos. Calcular e imprimir el importe total de ventas de cada uno y un importe total de lo vendido.
25. Hacer un programa que ingresando como datos:
- a).- Kms. recorridos por un vehículo.
 - b).- Precio del combustible por litro.
 - c).- Kms. recorridos por cada litro

Calcule:

- a).- La cantidad de litros consumidos
- b).-Importe gastado en combustible.
- c).- Imprimir los resultados