



1. Diseñe un programa que permita al usuario realizar el cambio de euros a otra divisa. El programa deberá pedir al usuario por consola la divisa a la que quiere convertir su dinero, así como la tasa de conversión. Una vez hechos los cálculos, el programa deberá mostrar por pantalla los datos de la conversión (Ej. Los datos de entrada del usuario podrán ser: dólares, 1.17. La salida por pantalla puede ser algo parecido a: "Has convertido X euros en Y dólares").
2. Diseñe un programa que lea 4 números a través del teclado y muestre por pantalla su valor medio. El valor medio de varios números se calcula sumando todos los números y dividiendo por la cantidad de números que haya.
3. Diseñe un programa que lea la edad en años de un usuario y que devuelva por pantalla la edad calculada en días. Asume que todos los años tienen 365 días.
4. Hacer un programa que pida al usuario por consola el total de kilómetros recorridos, el precio de la gasolina (por litro), el dinero que se ha gastado en gasolina para hacer el viaje y el tiempo que se ha tardado en hacer el viaje (en horas y minutos). Una vez que se tengan estos datos, el programa debe calcular los siguientes valores, guardarlos en variables y mostrarlos por pantalla:
 - a. Consumo de gasolina (en litros y en euros) por cada cien kilómetros.
 - b. Consumo de gasolina (en litros y en euros) por cada kilómetro.
 - c. Velocidad media (en km/h y en m/s).Ayuda: 1 hora = 60 minutos, 1 minuto = 60 segundos, 1 km = 1000 m
5. Crea un programa que pida al usuario por pantalla 5 palabras diferentes y que las imprima por consola con un color de letra diferente para cada una de ellas.
6. Realiza un programa que lea 2 frases por teclado y determine los siguientes aspectos (es suficiente con mostrar true o false):
 - a. Si las dos frases tienen el mismo número de caracteres.
 - b. Si la primera frase tiene más número de caracteres que la segunda frase.
 - c. Si la primera frase tiene menos número de caracteres que la segunda frase.
 - d. Si la segunda frase tiene más número de caracteres que la segunda frase o tiene los mismos.
7. Escribe un programa que nos muestre cuál es el volumen de una esfera, donde las medidas las introduce el usuario: radio de la esfera. Utilizar 3.1416 como aproximación de π . Para el valor de π debéis definir una variable del tipo adecuado, por lo que no se debería usar ninguna clase propia de Java. La fórmula para calcular el volumen de una esfera es:

$$(4/3) * \pi * r^3$$