

1. Realizar la suma, la resta, la división y la multiplicación de dos números leídos por teclado y mostrar en pantalla “La <operación> de <número 1> y <número 2> es igual a <resultado> ”.
2. Realizar un programa que realice el promedio de las notas de un alumno, para ello el programa va a tener que solicitar el nombre del alumno y las notas de las 3 evaluaciones. Si el alumno tiene un promedio mayor o igual a 3.0 también debe imprimir “Aprobado”, si no alcanzó esa nota debe imprimir “Reprobado” . Requisitos: Las notas que se ingresan pueden tener decimales.
3. Realizar un programa que calcule el sueldo de un trabajador, el programa solicita el número de horas que has trabajado en un mes, las horas se pagan a \$30.000.
4. Solicitar un número al usuario y mostrar la tabla de multiplicar de ese número, desde el 0 hasta el 10.
5. Generar un número aleatorio entre el 1 y el 100, el usuario lo tiene que adivinar introduciendo el número por teclado. En el caso que el número a adivinar sea mayor al ingresado, decirle al usuario “El número que busca es mayor”, de lo contrario, “El número que busca es menor”. El programa finalizará cuando se introduzca el número correcto.
6. Realiza un programa que solicite el sexo (H/M) y la altura (cm) al usuario y que calcule el peso ideal.
  - peso ideal mujeres = altura - 120
  - peso ideal hombres = altura – 110
7. Pedir un número, comprobar si es primo y preguntar si quiere introducir más (S/N) y volver a pensar.
8. Realizar un programa que permita controlar el juego de piedra, papel, tijera introduciendo P para piedra, L para papel y T para tijera por cada jugador (El jugador contra la maquina). El sistema debe indicar qué jugador gana la ronda o si hay empate. Al final de cada ronda preguntar si desea volver a jugar.
9. Pide por teclado el nombre, edad y salario y muestra el salario
  - Si es menor de 16 no tiene edad para trabajar
  - Entre 19 y 50 años el salario es un 5 por ciento más
  - Entre 51 y 60 años el salario es un 10 por ciento más
  - Si es mayor de 60 el salario es un 15 por ciento más
10. Muestra la serie de fibonacci hasta un número pedido por teclado.
11. Generar un menu de calculo de areas, debe contener el cuadrado, rectangulo y triangulo.
12. Hacer un programa que dado un dia laboral de la semana (lunes a viernes) y una hora (horas y minutos) calcule cuantos minutos faltan para el fin de semana (comenzando viernes a las 18h).