

1. Realice un programa que, dado el ingreso de un carácter, mencione si es una vocal o no.
2. Modifique el programa anterior para que el programa indique si el carácter es dígito o no.
3. Haga un programa que permita ingresar las ordenadas al origen y pendientes de dos rectas:

$$Y1 = a1 \cdot X + b1$$

$$Y2 = a2 \cdot X + b2$$

Y muestre como resultado la intersección de ambas rectas.

4. Confeccione un programa en C que lea los coeficientes reales a,b y c de un polinomio de grado 2 y calcule la/las raíz/raíces en caso de ser posible.
5. Programe “la potencia de un número”, siendo un programa que pida la base y el exponente de un número y calcule la potencia. El exponente siempre será entero, pudiendo ser negativo o positivo. No se debe utilizar la función pow para resolver este ejercicio, ya que el objetivo es practicar estructuras de repetición.
6. Realice un programa que lea 10 valores enteros y emita el menor valor leído.
7. Programe un algoritmo en C que permita leer 5 juegos de N valores positivos cada uno, emita el máximo de cada juego y el promedio de todos los valores de todos los juegos. Cada juego termina al leerse un valor -1 (que no forma parte del conjunto de datos).