

1. Programa que declare e inicialice 4 variables de tipo entero y realice los siguientes cálculos:
 - a) La suma de los 4 números.
 - b) El producto del primero por 10000.
 - c) La división real del segundo entre 3.
 - d) La parte entera de la división del tercero entre el cuarto.
 - e) El resto de la división del primero entre el segundo.
2. Cambia el ejercicio anterior de forma que los cuatro números sean reales.
3. Programa que calcule la media de 3 números enteros.
4. Programa que calcule la media de 3 números reales.
5. Programa que calcule a área y el perímetro de un cuadrado de lado 5cm.
6. Suponiendo que ingresamos 5000 euros en un banco que nos paga el 6% de intereses, calcula el dinero que tendremos después de un año.
7. Suponiendo que pagamos una compra de 1227.26 euros con 2000 euros, calcula cuántos billetes y monedas de cada tipo nos tendrían que devolver, utilizando siempre las monedas o billetes de mayor cuantía.

Debes obtener un resultado similar al siguiente:

```
Vueltas: 772.74
Céntimos: 74.0
1 de 500 Euros
1 de 200 Euros
0 de 100 Euros
1 de 50 Euros
1 de 20 Euros
0 de 10 Euros
0 de 5 Euros
1 de 2 Euros
0 de 1 Euro
1 de 50 céntimos
1 de 20 céntimos
0 de 10 céntimos
0 de 5 céntimos
2 de 2 céntimos
0 de 1 céntimo
```

8. Programa que transforme en grados un ángulo dado en radianes.
(180 grados=π radiáns). Utiliza π como una constante.
9. Programa que calcula como aumentaría el valor de una inversión de 10000 euros a un 10% el primer año, pierde un valor de 500 euros durante el segundo y aumenta un 12% durante el tercero. Utiliza operadores de asignación ampliada para realizar los cálculos.
10. Programa que transforme 86 grados Farhenheit a Celsius y 33 grados Celsius a Farhenheit.

$$\text{Grados Celsius} = \frac{\text{Fahrenheit} - 32}{9} \times 5 \quad \text{Grados Fahrenheit} = \frac{\text{Celsius} \times 9}{5} + 32$$