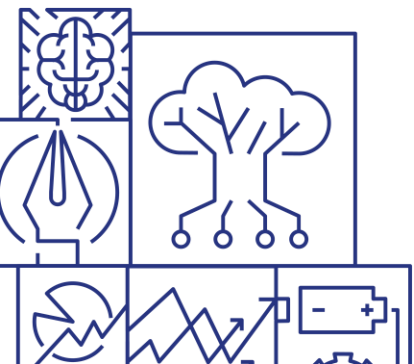


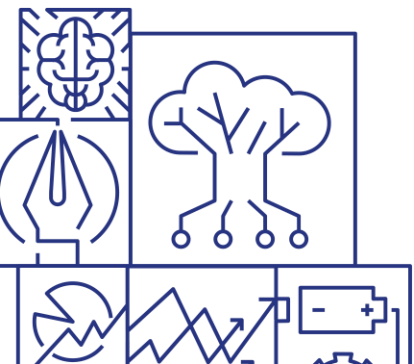
Programación Básica Clase 03

Práctica de los elementos aprendidos



¡Importante!

Recuerde que la lógica de programación es una habilidad que se desarrolla y al igual que con otras habilidades el esfuerzo, la practica y la constancia son las claves.



1



Elaborar un programa que muestre un mensaje de bienvenida para una persona.

Debe imprimir la información como se muestra a continuación:

Bienvenido, estimado *Nombre PrimerApellido SegundoApellido*.

BIENVENIDA

2



¡Vamos a crear una especie de calculadora simple!

El programa calculará el de la suma, la resta, la multiplicación y la división de dos números y mostrará los resultados obtenidos.

Nota: Considere que, si ingresamos un cero como segundo valor, obtendremos un error durante la ejecución del programa. En próximas lecciones veremos cómo controlar este error.



3



Elabore un programa que calcule y muestre el área y el perímetro de un cuadrado.

Nota: Para realizar los cálculos requiere conocer la medida del lado del cuadrado.

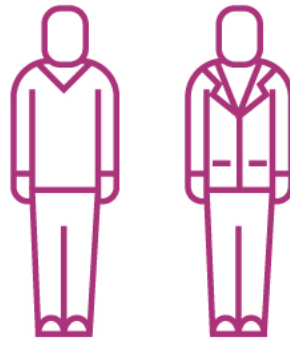


4



Desarrolle un programa intercambie el valor de las edades de Luis y Pedro y muestre las edades luego de realizado el intercambio.

Nota: Considere que las variables sólo pueden almacenar un valor a la vez, por lo que el asignar un nuevo valor provocará la pérdida del valor anterior.



5



Desarrolle un programa que eleve un número a una potencia.

Nota: Debe utilizar instrucciones de lectura y operaciones aritméticas.





¡Nos vemos la próxima semana!

