

## Primer programa en Kotlin

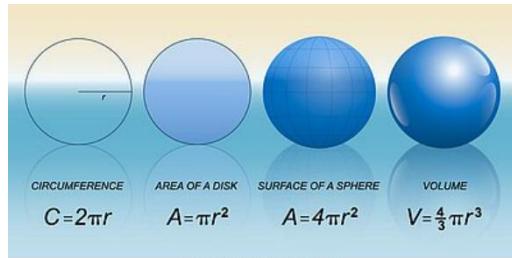
**Crea un proyecto en Android Studio llamado *MonedasTuNombre*.**

El programa debe solicitar al usuario una cantidad en € y luego mostrar el equivalente en las siguientes monedas: \$ (dólares), £ (libras) y ¥ (yenes), sabiendo que los tipos de cambio actuales son:

1. 1 € equivale a 1.16 \$
2. 1 € equivale a 0.84 £
3. 1 € equivale a 132,5 ¥

**Crea un proyecto en Android Studio llamado *CirculoTuNombre*.**

El programa pedirá al usuario el radio de un círculo y mostrará en la pantalla su perímetro, área, y también la superficie y el volumen de una esfera con ese radio.



**Crea un proyecto en Android Studio llamado *ExpresionesTuNombre*.**

El programa debe solicitar al usuario cuatro números decimales y realizar las siguientes operaciones con esos números:

- Operación 1: a+b-c+d
- Operación 2: (a\*b+c\*d)/(a+b+c+d)
- Operación 3: a\*a+b\*b-c/d
- Operación 4: a>b
- Operación 5: a-b <= c-d
- Operación 6: a>b o c<d
- Operación 7: a<b y c<d o a+b>c-d
- Operación 8: a+d<b\*(c-a)

El resultado de cada operación debe almacenarse en una variable, y al final, cada operación realizada y su resultado deben mostrarse uno por uno.