

Hoja de Ejercicios 2 – Tema 1 (parte II)

1. Escribe un programa que pida al usuario un número. Si el número es par, el programa deberá imprimir por pantalla “EVEN”, mientras que si es impar deberá escribir “ODD”. Codifica el programa en dos versiones: una sin “else” y otra con “else”.
2. Escribe un programa que pida al usuario dos números enteros para realizar una división. Si el divisor es diferente de cero, realizará la división y mostrará el resultado por pantalla. Si no, mostrará por pantalla un mensaje de error indicando que no se puede dividir por cero.
3. Implementa un programa que indique si una persona es alta o no en función de su altura. El programa pedirá al usuario la altura en metros y responderá de la siguiente manera:
 - a. Si la persona mide menos de 1.50, el programa mostrará un mensaje diciendo que es una persona baja.
 - b. Si la persona mide menos de 1.70, el programa mostrará un mensaje diciendo que es una persona media.
 - c. Si la persona mide menos de 1.90, el programa mostrará un mensaje diciendo que es una persona alta.
 - d. Si la persona mide más de 1.90, el programa mostrará un mensaje diciendo que es una persona muy alta.
4. Implementa un programa que pida al usuario un año y calcule si es bisiesto o no. Un año es bisiesto si es mayor a 1582 (antes no existían bisiestos) y es divisible entre 4. Además, si es también divisible entre 100 debe serlo a su vez entre 400.
5. Implementa un programa que pida una letra y calcule si es vocal mayúscula, vocal minúscula o no es vocal.
6. Implementa un programa que pida al usuario 3 números enteros, y calcule y escriba por pantalla el mayor de ellos.
7. Implementa un programa que pida por teclado el idioma del usuario (1-Inglés, 2-Español, etc.) y después salude al usuario en función de su idioma (Good morning, Buenos días, etc.). Codifica, al menos, cuatro idiomas. Si el usuario no indica ninguno de los posibles idiomas se le debe contestar “Error”.
8. Implementa un programa que calcule la calificación final de la asignatura en función de la nota media conseguida, que se pedirá al usuario.
 - a. Si la nota media es menor que 5 será SUSPENSO
 - b. Si está entre 5 y 6.9 será APROBADO.
 - c. Si está entre 7 y 8.9 será NOTABLE.
 - d. Si está entre 9 y 9.9 será SOBRESALIENTE.
 - e. Si es 10 será MATRÍCULA DE HONOR.
9. Implementa un programa que pida al usuario un número del 0 al 9 e imprima la tabla de multiplicar de ese número.
10. Implementa un programa que pida números enteros por teclado al usuario y los sume hasta que el usuario introduzca un 0.

11. Implementa un programa que calcule la media de una serie de números reales introducidos por teclado por el usuario. Se considera que el usuario ha terminado de introducir números de la serie si introduce un 0, que no se tendrá en cuenta para la media.
12. Cuenta comas (Juez)
13. Predicción (Juez)
14. Beer (Juez)
15. Calculadora (Juez)
16. Cifrado César (v2) (Juez)
17. Concurso de pesca Animal Crossing (Juez)
18. Casa árbol (Juez)
19. Factorial (Juez)
20. Matriz (Juez)