

3. Escribir un programa que pida as coordenadas de dous puntos no plano 2D e calcule as coordenadas do punto medio.
4. Escribir un programa que pida unha letra por teclado e que imprima por pantalla a súa maiúscula. Hai que incluír o ficheiro cabeceira **ctype.h** onde está definida a función **toupper(c)** que devolve a maiúscula da letra gardada na variable c.
5. Escribir un programa que lea un carácter por teclado e imprima en pantalla o seu código ASCII. Para iso haberá que executar a operación de lectura dunha carácter, despois executar unha operación de escritura dun enteiro, pasándolle a variable onde se gardou o carácter anterior.
6. Escribir un programa que realice o redondeo dunha cantidade real ao enteiro máis próximo. Hai que incluír a cabeceira **math.h** onde están definidas as funcións matemáticas. Probar coas funcións **floor()**, **ceil()** e **round()**, e ver como se comportan con positivos e con negativos.
7. Escribir un programa que lea unha palabra e que nos diga cantas letras ten. Para calcular o número de letras podedes usar a función **strlen()**, definida en **string.h**, á que lle temos que pasar a cadea de caracteres que contén a palabra e nos devolve o seu tamaño. Imprime unha mensaxe no que apareza a palabra e o número de letras que contén.