

Condicionales.

- If1. Hacer un programa que pida el precio y el descuento de un producto y calcule el total. Si el total supera las 10.000 pesetas, el programa ha de descontar 100 pesetas.
- If2. Hacer un programa que pida el nombre, el precio y la cantidad de un producto. El programa ha de calcular el total, y si el producto es 'A', ha de pedir un % de descuento y aplicarlo al total. El programa ha de visualizar el total, el total descuento, y el precio final.
- If3. Introducir dos números por el teclado, DIVIDENDO y DIVISOR. Si dividendo es divisible por divisor, el programa ha de mostrar el mensaje "DIVISIBLES".
- If4. Hacer un programa que determine si con el valor de los tres lados de un triángulo, se puede formar este triángulo. Para formar un triángulo, uno de los lados ha de ser más pequeño que la suma de los otros dos.
- If5. Hacer un programa que pida un número del 1 al 7, y que diga a que día de la semana corresponde (1- lunes, 2- martes, ...).

If ... Else.

- If6. Hacer un programa que pida dos números por el teclado y diga si son iguales o no lo son.
- If7. Hacer un programa que pida dos números por el teclado, si el primer número es divisible por el segundo, los ha de sumar, sino, los ha de multiplicar.
- If8. Hacer un programa que pida dos números y que después los imprima en orden ascendente.
- If9. Hacer un programa que pida dos números y que diga si son iguales; en caso que no lo sean ha de decir cual de los dos es el mayor.
- If10. Hacer un programa que pida dos números. El programa ha de mirar cual de los dos es el mayor, y después mirar si este número mayor es divisible por el menor; en caso que lo sea ha de restar el mayor del menor, en caso contrario los ha de sumar.

Operadores lógicos.

- If11. Hacer un programa que pida el nombre, el precio y la cantidad de un producto. Calcular el total; el programa ha de pedir el % de descuento, siempre y que el total sea mayor que 10.000 o el nombre del producto sea 'A'.
- If12. Repetir el programa anterior, pero hacer que el programa pida el % de descuento si el producto es 'A', y el total supera las 10.000 pesetas.
- If13. Hacer un programa que pida tres números, y después diga cual de los tres es el mayor.
- If14. Hacer un programa que pida tres números por el teclado, y los imprima en orden ascendente.
- If15. Hacer un programa que pida un carácter y diga si es una letra mayúscula. Dentro del código ASCII los caracteres mayúscula están comprendidos entre el 65(A), y el 90(Z).
- If16. Hacer un programa que pida un carácter, diga si es una letra mayúscula(ASCII del 65 al 90), una letra minúscula (ASCII del 97 al 122),o bien otro carácter.
- If17. Hacer un programa que pida tres números, sume el más gran con el más pequeño, y reste el otro.
- If18. Hacer un programa que pida cuatro números A, B, C y D; el programa ha de sumarlos si $A/B > C/D$ sino, ha de sumar sólo B y D. En caso que $B=0$, o $D=0$ el programa ha de mostrar un mensaje avisando que no se puede dividir por 0; en tal caso no ha de hacerse ninguna operación.

- If19. Hacer un programa que pida tres números A, B, C. Si $A=0$ o $B < 0$ ha de sumar los tres números; en caso contrario, si $C > A$ ha de multiplicar $A \times C$ sino, ha de hacer la operación $(A+B) - C$.
- If20. Hacer un programa que pida el valor de un año y diga si es bisiesto o no lo es. Un año es bisiesto, cuando es divisible por 4, siempre y cuando no lo sea también por 100, pero en este caso si es divisible por 400, también es bisiesto. (Resumiendo, ha de ser divisible por 4, y si lo es por 100, también lo ha de ser por 400)

Switch... case.

- Ca1. Un tendero tiene cinco tipos de zanahoria, el tipo A = 15 pts/Kg., el tipo B = 18 pts/Kg. El tipo C = 21 pts/Kg. , el tipo D = 25 pts/Kg. y el tipo F = 32 pts/Kg. Hacer un programa que pida el tipo de zanahoria y la cantidad y luego calcule el total.
- Ca2. Hacer un programa que introduciendo un número del 1 al 7, diga si corresponde a lunes, martes, miércoles, ... Si el número no está comprendido entre 1 y 7, ha de mostrar un mensaje avisando que no puede decir el día.
- Ca3. Hacer un programa que pida dos números A,B, y un signo S. Hacer la operación correspondiente con los números A y B dependiendo de si S= '+', '-', ':', o 'x'. Si S no es ninguno de estos valores, el programa ha de mostrar un mensaje avisando que no puede operar los valores.
- Ca4. Hacer un programa que pida dos números A, B, y un carácter L. Si el valor del carácter L es 'A', calcular el perímetro de un rectángulo con los valores de A y B correspondientes a los lados; si el valor de L es 'B', calcular el área del rectángulo; si el valor de L es 'C', calcular el área de un triángulo de altura A y base B; si el valor de L es 'D' calcular el valor de la hipotenusa de un triángulo que tiene A y B como catetos.