

1. Escribe un programa que muestre tu nombre por pantalla.
2. Modifica el programa anterior para que muestre tu dirección y tu número de teléfono. Cada dato se debe mostrar en una línea diferente.
3. Escribe un programa que muestre por pantalla 10 palabras en inglés junto a su correspondiente traducción al castellano. Las palabras deben estar distribuidas en dos columnas y alineadas a la izquierda.
4. Escribe un programa que pida un número entero por teclado y luego lo muestre por pantalla.
5. Escribe un programa que sume dos números introducidos por teclado.
6. Escribe un programa que pida dos números y que muestre por pantalla la suma, la resta, la multiplicación y la división de esos dos números.
7. Realiza un conversor de euros a pesetas.
8. Realiza un conversor de pesetas a euros.
9. Escribe un programa que calcule el área de un rectángulo.
10. Escribe un programa que calcule el área de un triángulo.
11. Escribe un programa que calcule el total de una factura a partir de la base imponible.
12. Escribe un programa que calcule el salario semanal de un trabajador en base a las horas trabajadas. Se pagarán 12 euros por hora.
13. Escribe un programa que pida un día de la semana (un número del 1 al 5) y diga qué asignatura toca a primera hora ese día. La asignatura se puede indicar con una letra.
14. Escribe un programa que calcule el volumen de un cono mediante la fórmula
$$V = \frac{1}{3} \pi r^2 h$$
15. Realiza un programa que pida una hora por teclado y que muestre luego buenos días, buenas tardes o buenas noches según la hora. Se utilizarán los tramos de 6 a 12, de 13 a 20 y de 21 a 5. respectivamente. Sólo se tienen en cuenta las horas, no los minutos.
16. Escribe un programa en que dado un número del 1 a 7 escriba el correspondiente nombre del día de la semana.
17. Vamos a ampliar el ejercicio 12 para considerar las horas extras. Escribe un programa que calcule el salario semanal de un trabajador teniendo en cuenta que las horas ordinarias (40 primeras horas de trabajo) se pagan a 12 euros la hora. A partir de la hora 41, se pagan a 16 euros la hora.
18. Realiza un programa que resuelva una ecuación de primer grado (del tipo $ax + b = 0$).
19. Muestra por pantalla una pirámide hecha con asteriscos. Deberá tener 8 escalones (8 líneas de asteriscos) de altura.
20. Realiza un programa que resuelva una ecuación de segundo grado (del tipo $ax^2 + bx + c = 0$).