

ESTRUCTURAS DE CONTROL

1. Programa que lee un entero del teclado y muestra un mensaje si el valor leído es el 125.
2. Programa que solicita un valor real entre 0 y 1, ambos inclusive. Si el valor está en el intervalo indicado, solicita un segundo valor. Si este segundo valor no es 0, muestra el resultado de dividir el primer valor por el segundo; si es 0, muestra un mensaje indicando que no se puede dividir por 0. Si el primero de los valores leídos no es válido, se muestra un mensaje indicándolo y se acaba.
3. Leer un carácter de teclado e indicar si es una vocal o no. Si es vocal, indicar además si es mayúscula o minúscula. Utilizar sentencias if.
4. Hacer lo mismo que en el ejercicio anterior, pero con sentencias switch.
5. Dados 2 números, indicar cuál es el mayor o si son iguales.
6. Utilizar sentencias IF para implementar un menú en el que se pueda seleccionar 'q' para salir o 'c' para calcular el máximo y el valor absoluto de 2 números. Los números los indicará el usuario después de elegir la opción 'c'. Utilizar WHILE para que las operaciones se repitan hasta que se elija la opción de salir, 'q'. En este caso se utilizarán directivas #define para definir las operaciones máximo y valor absoluto. NOTA: los caracteres pulsados pueden ser mayúsculas o minúsculas.
7. Utilizar SWITCH para implementar un menú en el que se pueda elegir entre 3 opciones: a, l, q. Si se elige q, el programa acaba. Si se elige a, se escribe el código ASCII correspondiente a valores entre 14 y 255. Si se elige l, se calcula el máximo y el valor absoluto de 2 números. En este caso se utilizarán directivas #define para definir las operaciones máximo y valor absoluto. NOTA: los caracteres pulsados pueden ser mayúsculas o minúsculas.
8. Sumar y calcular la media de los impares entre 1 y 100, ambos inclusive.
9. Escribir los 50 primeros impares utilizando un bucle cuyo contador recorra los impares solicitados.
10. Escribir los 50 primeros impares utilizando un bucle cuyo contador recorra los valores del 1 hasta 50.
11. Escribir los múltiplos de 2 entre 4 y 400.
12. Escribir los múltiplos de 2 entre 4 y el valor que se indique por teclado.
13. Leer una calificación numérica entre 0 y 10 (nº real) y transformarla en alfabética, escribiendo el resultado.