

## EJERCICIOS REPASO PROGRAMACIÓN

1. Escriba un programa que pida al usuario su nombre y su bebida favorita y muestre con ellos un mensaje por pantalla.  
Por ejemplo, si el usuario introduce "Laura", "Coca-Cola", el programa debe mostrar por pantalla:  
"La bebida favorita de Laura es la Coca-Cola"
2. Escriba un programa que calcule perímetros de cuadrados. Para ello, tendrá que pedir al usuario el lado del cuadrado al que quiera calcular el perímetro, y mostrará el resultado por pantalla.  
Dato:  $\text{Perímetro} = 4 \times \text{lado}$
3. Escriba un programa que convierta euros a libras, sabiendo que 1 euro = 1.1485 libras. El programa le pedirá al usuario los euros que quiere convertir, realizará el cálculo, y mostrará por pantalla la equivalencia entre ambas monedas. (Las libras se tienen que mostrar con 3 decimales)  
Por ejemplo, si el usuario introduce 5 euros, el programa tendrá que mostrar el siguiente mensaje:  
"5 euros equivalen a 8.743 libras"
4. Realizar un programa que pida al usuario 2 números enteros, y muestre por pantalla cuál de los dos números es menor.
5. Escribe un programa que pida al usuario su edad y muestre un mensaje en función de la edad introducida:
  - Si la edad es menor de 14 años, mostrará el mensaje: "Eres un niño"
  - Si la edad se encuentra entre 14 y 18 años, mostrará el mensaje: "Eres un adolescente"
  - Si la edad se encuentra entre 18 y 65 años, mostrará el mensaje: "Eres un adulto"
  - Si la edad es mayor de 65 años, mostrará el mensaje: "Eres un anciano"
6. Escribe un programa que calcule el precio de la compra de barras de pan en una determinada panadería. Para ello, el programa preguntará al usuario el número de barras de pan que desea comprar y realizará el cálculo de la siguiente forma:
  - Si el número de barras de pan que se va a comprar es menor o igual que 5, el precio de cada barra es de 0,75 euros.
  - Si el número de barras de pan es mayor que 5, el precio de cada barra es de 0,60 euros.El programa mostrará el precio de la compra con 2 decimales.
7. Desarrolla un programa que mediante la instrucción while muestre por pantalla el resultado de la multiplicación de los 5 primeros números naturales (del 1 al 5).