

- 1- Juego de adivinación de número. El computador generará aleatoriamente un número entre 0 y 100, a continuación, el computador preguntará al usuario el número indicando si el número introducido es mayor o menor que el generado aleatoriamente. El programa finalizará al acertar el número generado aleatoriamente.
- 2- El computador preguntará un número X y obtendrá por pantalla el resultado de la operación $y = \log(x+30)/x$. El programa verificará antes de realizar el cálculo si x es distinto de cero, de forma que si es cero mostrará un mensaje en pantalla y no realizará la operación.
- 3- El computador preguntará una palabra y la mostrará en mayúsculas, en orden inverso y reemplazado los espacios en blanco por asterisco. Por ejemplo, si se introduce “el perro” deberá devolver “ORREP*EL”.
- 4- El computador pedirá dos palabras y las encadenará.
- 5- El computador pedirá una letra y dará su código ascii. Si se introducen más de un carácter debe dar un mensaje y no realizar la conversión.
- 6- El computador preguntará mediante un cuadro de texto si desea continuar ofreciendo las alternativas SI, NO, Cancelar. Si se pulsa sí deberá aparecer un mensaje de agradecimiento, si se pulsa no aparecerá un mensaje de lamentación, si se pulsa cancelar se cerrará sin aparecer nada. En la barra de título de los cuadros deberá aparecer el nombre del alumno.
- 7- El computador preguntará al alumno cual es su asignatura favorita, mostrando como opción por defecto Redes de Área Local.
- 8- El computador mostrará la hora y fecha del sistema 5 veces, una tras otra (bucle).
- 9- El computador deberá evaluar la siguiente función lógica $S = X \text{ and } Y$. Deberá preguntar por al alumno los valores lógicos de X,Y, de forma que el computador verificará si es un valor posible (0 ó 1), mostrando el resultado por pantalla con el formato $S=0$ ó $S=1$
- 10- Convertir el ejercicio 2 en una función.
- 11- El computador generará un vector de 10 números enteros aleatorios que serán mostrados por pantalla (en un solo box y separados por comas, ejemplo 1,4,2,3,53,..) y el pedirá al alumno que determine si desea buscar el mínimo o el máximo del array, mostrando a continuación el valor del máximo o del mínimo según proceda.



- 12- El computador generará aleatoriamente una matriz de 3x3 de numeros enteros que será mostrada en pantalla y le pedirá al alumno si desea ver la diagonal derecha (del 1,1 al 3,3) o izquierda (del 1,3 al 3,1), mostrando a continuación la diagonal pedida.