

## EXAMEN 1103

Escribe un programa que solicite al usuario que ingrese su nombre. El nombre se debe almacenar en una variable llamada nombre. A continuación se debe mostrar en pantalla el texto "Ahora estás en la matrix, [usuario]", donde "[usuario]" se reemplazará por el nombre que el usuario haya ingresado.

Escribe un programa que solicite al usuario ingresar un número con decimales y almacenalo en una variable. A continuación, el programa debe solicitar al usuario que ingrese un número entero y guardarlo en otra variable. En una tercera variable se deberá guardar el resultado de la suma de los dos números ingresados por el usuario. Por último, se debe mostrar en pantalla el texto "El resultado de la suma es [suma]", donde "[suma]" se reemplazará por el resultado de la operación.

Escribe un programa que solicite al usuario dos números y los almacene en dos variables. En otra variable, almacená el resultado de la suma de esos dos números y luego mostrá ese resultado en pantalla.

A continuación, el programa debe solicitar al usuario que ingrese un tercer número, el cual se debe almacenar en una nueva variable. Por último, mostrá en pantalla el resultado de la multiplicación de este nuevo número por el resultado de la suma anterior.

Escribí un programa que solicite al usuario el ingreso de dos palabras, las cuales se guardarán en dos variables distintas. A continuación, almacená en una variable la concatenación de la primera palabra, más un espacio, más la segunda palabra. Mostrá este resultado en pantalla.

.

## EXAMEN 1102

Escribe un programa que solicite al usuario el ingreso de una temperatura en escala Fahrenheit (debe permitir decimales) y le muestre el equivalente en grados Celsius. La fórmula de conversión que se usa para este cálculo es:  $_{Celsius} = (5/9) * (Fahrenheit-32)$

Escribí un programa que solicite al usuario ingresar tres números para luego mostrarle el promedio de los tres.

Escribí un programa que solicite al usuario un número y le reste el 15%, almacenando todo en una única variable. A continuación, mostrar el resultado final en pantalla.

Escribe un programa que solicite al usuario ingresar la cantidad de kilómetros recorridos por una motocicleta y la cantidad de litros de combustible que consumió durante ese recorrido. Mostrar el consumo de combustible por kilómetro