

Facultad de Ciencias en Física y Matemáticas
Programación I

Tarea 2

1. Escribe un programa que tome un entero como un parámetro, multiplique este entero por si mismo y regrese el resultado
2. Escribe un programa que cuente de 200 a 300 en pasos de cinco en cinco e imprima el resultado.
3. Escribe un programa que pregunte al usuario teclear el día de la semana y que despliegue el nombre de el día de la semana usando la sentencia switch.
4. Escribir un programa que calcule y muestre por pantalla las raíces de una ecuación de segundo grado, leyendo previamente los coeficientes A, B y C de la misma: $Ax^2 + Bx + C = 0$.
5. Escribir un programa que calcule el perímetro de una circunferencia y que lo muestre por pantalla con cuatro decimales de precisión. Si el radio introducido por el usuario es negativo, el perímetro resultante será 0.
6. Escribir un programa para calcular de forma aproximada el número e. Recordar que

$$e = \sum_{i=0}^{\infty} \frac{1}{i!} .$$