

1. Escribe un programa que genere 20 notas aleatorias (números del 0 al 10). Los aprobados deben aparecer en verde y los suspensos en rojo.
2. Realiza un programa que pida una longitud y un color (un número del 1 al 7 que se elegirá de una lista expuesta a modo de menú). Se debe mostrar por pantalla un cuadrado pintado con asteriscos del tamaño y color indicados.
3. Realiza un programa como el anterior, pero esta vez el cuadrado debe estar relleno con asteriscos.
4. Escribe un programa análogo al anterior pero que pinte una pirámide pidiendo la longitud de su base.
5. Escribe un programa que muestre la frase “¡Hola mundo!” aproximadamente en el centro de la pantalla. La frase irá cambiando de color de forma aleatoria. El programa terminará cuando haya cambiado de color 10 veces.
6. Escribe un programa que simule el movimiento de una abeja por pantalla. La abeja podrá moverse en cada paso de forma aleatoria hacia arriba, hacia abajo, hacia la derecha o hacia la izquierda. El programa se parará cuando la abeja haya realizado 30 movimientos.
7. Modifica el programa anterior de tal forma que la abeja se encuentre dentro de una caja delimitada por asteriscos y no pueda sobrepasar sus límites.
8. Modifica el programa anterior para que sean tres las abejas que andan revoloteando dentro de la caja. Pinta cada una de ellas de un color diferente.
9. Realiza un programa que permita mover un carácter por la pantalla mediante las teclas del cursor. El programa terminará cuando se pulse la tecla “q”.
10. Utilizando colores, mejora la presentación del programa de las quinielas (ejercicio 8 de la relación iv).
11. Utilizando colores, mejora la presentación del programa que muestra la ocupación de una sala de cine (ejercicio 15 de la relación iv).