EJERCICIOS TEMA 2. OBJETOS Y ACCIONES ELEMENTALES

Todos los algoritmos deben incluir:

- **Principio básico de resolución y descripción del entorno.**
 - **Traducción a su equivalente en C.**
1. Propón un algoritmo que calcule la media de dos números. El algoritmo debe solicitar al usuario los datos y mostrar por pantalla el resultado antes de finalizar.
 2. Realiza un algoritmo con nombre para calcular el área y el perímetro de un círculo a partir del dato del diámetro. El algoritmo debe solicitar al usuario el dato del diámetro del círculo y mostrar por pantalla los resultados antes de finalizar.
 3. Crea un algoritmo con nombre para intercambiar dos valores numéricos enteros. El programa debe solicitar los datos, mostrar los datos leídos y su valor después del intercambio. El objetivo del programa es que intercambie los valores que existen en dos objetos de tipo numérico.
 4. Modifica el programa anterior y crea un algoritmo con nombre y parámetros que realice el intercambio. Además, crea un programa principal que solicite los datos y llame al algoritmo, mostrando él también el resultado.

El algoritmo con nombre y parámetros debe tener la siguiente cabecera:

Algoritmo intercambia (x, y) es
x, y: numérico; {enteros, parámetros dato-resultado}