

EJERCICIO 1:

Escribir un programa que pida al usuario una palabra y la muestre por pantalla 10 veces.

EJERCICIO 2:

Escribir un programa que pregunte al usuario su edad y muestre por pantalla todos los años que ha cumplido (desde 1 hasta su edad).

EJERCICIO 3:

Escribir un programa que pida al usuario un número entero positivo y muestre por pantalla todos los números impares desde 1 hasta ese número separados por comas.

EJERCICIO 4:

Escribir un programa que pida al usuario un número entero positivo y muestre por pantalla la cuenta atrás desde ese número hasta cero separados por comas.

EJERCICIO 5:

Escribir un programa que pregunte al usuario una cantidad a invertir, el interés anual y el número de años, y muestre por pantalla el capital obtenido en la inversión cada año que dura la inversión.

EJERCICIO 6:

Escribir un programa que muestre por pantalla la tabla de multiplicar del 1 al 10.

EJERCICIO 7:

Escribir un programa que almacene la cadena de caracteres **contraseña** en una variable, pregunte al usuario por la contraseña hasta que introduzca la contraseña correcta.

EJERCICIO 8:

Escribir un programa en el que se pregunte al usuario por una frase y una letra, y muestre por pantalla el número de veces que aparece la letra en la frase.

EJERCICIO 9:

Escribir un programa que pida al usuario una palabra y luego muestre por pantalla una a una las letras de la palabra introducida empezando por la última.