

Guía de ejercicios #1

Ejercicio 1

Crear un programa que lea un número e indique si es par o si es impar

Ejercicio 2

Modificar el programa anterior para que se pueda repetir indefinidamente si el usuario lo desea (que el ordenador pregunte ¿Quiere continuar? y la persona pueda responder S ó N)

Ejercicio 3

Escribir un programa que lea exactamente 8 números y luego escriba la suma de todos ellos

Ejercicio 4

Modificar el programa anterior para que en lugar de leer 8 números, se puedan leer tantos números como se quiera hasta que llegue un cero. El resultado es la suma de todos los números leídos.

Ejercicio 5

Escribir un programa que escriba todos los múltiplos de 3 del número 1 al 3000

Ejercicio 6

Crear un programa que lea cantidades y precios y al final indique el total de la factura.

Primero se pregunta: *Introduzca la cantidad vendida*

Tras lo cual el usuario introducirá un número entero positivo.

Después se pregunta: *Introduzca el precio*

Que será un número decimal positivo.

La lectura termina cuando en la cantidad se introduzca un cero. Si es así se escribirá el total.

Ejercicio 7

Crear un programa para calcular los salarios semanales de unos empleados a los que se les paga \$15 por hora si éstas no superan las 35 horas. Cada hora por encima de 35 se considerará extra y se paga a \$22.

El programa pide las horas del trabajador y devuelve el salario que se le debe pagar.

Además el programa debe preguntar si deseamos calcular otro salario, si es así el programa se vuelve a repetir.

Ejercicio 8

Crear un programa que escriba dos columnas de números, en la primera se colocan los números del 1 al 100, en la segunda los números del 100 al 1

Ejercicio 9

Crear un programa que lea un número entero y positivo y que escriba tres columnas. La primera cuenta desde uno hasta el número escrito contando de uno en uno; la segunda columna cuenta de dos en dos y la tercera de tres.

Ejercicio 10

Crear el programa tablaMultiplicar que escriba la tabla de multiplicar del número 1 al número 15

Ejercicio 11

Crear un programa que muestre un menú como este:

- 1) Salir
- 2) Sumatorio
- 3) Factorial

Tras mostrar el menú, el programa debe leer un número del 1 al tres si se elige 1, el programa acaba. Si se elige 2 se calcula el sumatorio del número, si se elige 3 se calcula el factorial (en ambos casos el programa pedirá escribir el número sobre el que se calcula el sumatorio o el factorial). Tras calcular el sumatorio o el factorial e indicar el resultado, el programa volverá a mostrar el menú y así sucesivamente.

Ejercicio 12

Crear un programa que lea un número e indique su valor en la sucesión de Fibonacci (llamarle Fibonacci). Esta sucesión calcula su valor de la siguiente manera. Sólo es válido para números positivos, si el número es un uno, la sucesión vale 1 si es dos, la sucesión vale 2. Para el resto la sucesión es la suma de la sucesión de los dos números anteriores.

Es decir, para 7 el valor sería lo que valga la sucesión de 6 más la sucesión de cinco.