

CASOS ADICIONALES

ESTRUCTURAS FOR.

1. Caso 01:

Desarrolle un programa que permita ingresar un número entero e imprima los divisores de dicho valor y la cantidad de divisores hallados.

2. Caso 02:

Desarrolle un programa que genere aleatoriamente las edades de 30 personas y calcule la edad promedio, la cantidad personas mayores de edad y la cantidad de personas menores de edad.

3. Caso 03:

Desarrolle un programa que genere el importe de ventas en forma aleatoria para 15 empleados de una tienda con montos comprendidos entre 1250 a 10000 y muestre lo siguiente:

- ✓ El importe generado aleatoriamente
- ✓ La suma total de los 15 importes
- ✓ La cantidad de importes comprendidos entre S/. 1250 a S/ 3000
- ✓ La cantidad de importes comprendidos entre S/. 3001 a S/ 5000
- ✓ La cantidad de importes comprendidos entre S/. 5001 a S/ 6999
- ✓ La cantidad de importes comprendidos entre S/. 7000 a S/ 10000

4. Caso 04:

Desarrolle un programa que muestre y sume 12 fracciones según se muestra:

4/3
8/5
12/7
16/9

.
. .
.

5. Caso 05:

Desarrolle un programa que muestre y sume 60 fracciones según se muestra:

45/4
42/7
39/10
36/13

.
. .
.

6. Caso 06:

Desarrolle un programa que simule el lanzamiento de un dado 50 veces y muestre la frecuencia con la que sale cada cara.

7. **Caso 07:**

Desarrolle un programa que muestre los múltiplos de 3 a partir del 3 hasta el número que el usuario indique en una caja de texto.

8. **Caso 08:**

Desarrolle un programa que imprima lo siguiente:

11	2	7
9	5	14
7	8	21
5	11	28
3	14	35
1	17	42

9. **Caso 09:**

Desarrolle un programa que imprima lo siguiente:

3	20	35
6	16	30
9	12	25
12	8	20
15	4	15
18	0	10

ESTRUCTURAS FOR / WHILE / DO WHILE ANIDADOS.

10. **Caso 10:**

Desarrolle un programa que permita ingresar la base y altura de un rectángulo e imprima el rectángulo con asteriscos.

11. **Caso 11:**

Desarrolle un programa que permita ingresar la base y altura de un triángulo e imprima el triángulo con asteriscos.

12. **Caso 12:**

Desarrolle un programa que permita ingresar el ancho de un rombo e imprima el rombo de asteriscos.

13. **Caso 13:**

Desarrolle un programa que genere 20 números menores a 500 e indique cuantos son números primos.

ESTRUCTURAS WHILE() – DO WHILE()

14. Caso 14:

Desarrolle un programa que muestre los siguientes valores:

Resultado: 3, 6, 9, 12, ..., 39, 42, 45

15. Caso 15:

Desarrolle un programa que muestre las 5 primeras potencias de 3

Resultado: 3, 9, 27, 81, 243

16. Caso 16:

Desarrolle un programa que genere números aleatorios de 4 dígitos hasta obtener un número impar menor que 1800. Se debe mostrar:

- Los números generados
- La suma de dichos números
- La suma y cantidad de números pares
- La suma y cantidad de números impares

17. Caso 17:

Desarrolle un programa que genere números aleatorios comprendidos entre 5 y 500 hasta obtener un número múltiplo de 3 de 2 cifras. Se debe mostrar:

- Los números generados
- La cantidad números de 1 dígito
- La cantidad números de 2 dígitos
- La cantidad números de 3 dígitos

18. Caso 18:

Desarrolle un programa que simule el lanzamiento de dos dados hasta obtener el número 1 en los dos dados. Se debe mostrar los números de cada dado y la cantidad de lanzamientos realizados.

Dado 1	Dado 2
5	4
6	3
2	1
4	6
1	1

Total lanzamientos: 5