

1.- Realiza un programa que sume los 100 números siguientes a un número entero y positivo introducido por teclado. Se debe comprobar que el dato introducido es correcto (que es un número positivo).

2.- Escribe un programa que obtenga los números enteros comprendidos entre dos números introducidos por teclado y validados como distintos. El programa debe empezar por el menor de los enteros introducidos e ir incrementando de 7 en 7.

3.- Realiza un programa que vaya pidiendo números hasta que se introduzca un número negativo y nos diga cuantos números se han introducido, la media de los impares y el mayor de los pares. El número negativo sólo se utiliza para indicar el final de la introducción de datos pero no se incluye en el cómputo.

4.- Muestra por pantalla todos los números primos entre 2 y 100, ambos incluidos.

5.- Escribe un programa que permita ir introduciendo una serie indeterminada de números mientras su suma no supere el valor 10000. Cuando esto último ocurra, se debe mostrar el total acumulado, el contador de los números introducidos y la media.

6.- Escribe un programa que lea un número N e imprima una pirámide de números con N filas como en la siguiente figura:

```
1
1 2 1
1 2 3 2 1
1 2 3 4 3 2 1
```

7.- Realiza un programa que pida un número por teclado y que luego muestre ese número al revés.

8.- Escribe un programa que muestre, cuente y sume los múltiplos de 3 que hay entre 1 y un número leído por teclado.

9.- Visualizar los enteros comprendidos entre dos números introducidos por teclado, validados como distintos, el programa empezara por el mayor y se realizará un decremento correspondiente a un tercer entero introducido por teclado y validado mayor que cero

11. Escribe un programa que muestre por pantalla todos los números enteros positivos menores a uno leído por teclado que no sean divisibles entre otro también leído de igual forma.

12. Escribe un programa que pinte por pantalla una pirámide hueca (se debe ver únicamente el contorno hecho con asteriscos). La base de la pirámide debe estar formada por un número de asteriscos entre 5 y 9

13.- Igual que el programa anterior, pero esta vez la pirámide debe aparecer invertida, con el vértice hacia abajo.

14.- Decir si un número es capicua

15. - Construir un programa que calcule y visualice por pantalla el factorial de todos los valores numéricos enteros entre 1 y 10.

16.- Escribe un programa que muestre los n primeros términos de la serie de Fibonacci. El primer término de la serie de Fibonacci es 0, el segundo es 1 y el resto se calcula sumando los dos anteriores, por lo que tendríamos que los términos son 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144... El número n se debe introducir por teclado.

17.- Obtener los números perfectos desde 1 hasta un número introducido por teclado (mostrar por consola). Un número es perfecto, cuando la suma de sus divisores, menos el número en cuestión, es igual al número. Por ejemplo:

Los divisores de 6 son el 3, el 2 y el 1, la suma es igual a 6, por lo tanto, el 6 es un número perfecto. El número 8 tiene como divisores el 1, 2, 4, la suma no es igual a 8, por lo tanto, el número no es perfecto.