

Práctica 2

Curso 2020/21

Enunciado de la práctica

PRIMERA FASE. Uso de estructuras condicionales e iterativas

- 1.- Codificar un programa que lea dos números enteros por teclado y escriba por pantalla el mayor de estos números, o en caso de que sean iguales, escriba por pantalla un mensaje indicándolo.
- 2.- Codificar un programa que lea de la entrada estándar una secuencia de números reales por teclado, de forma que tras la lectura de cada número se pregunte si se quiere seguir introduciendo números, y se lea otro número si la respuesta es el carácter 's' y no se continúe leyendo números si la respuesta es cualquier otro carácter. El programa escribirá en pantalla cuántos números se han introducido y la suma de los números introducidos.
- 3.- Codificar un programa que pida al usuario un número entero entre el 1 y el 9, y que a continuación muestre por pantalla la tabla de multiplicar de dicho número. Si el usuario entrega al programa un número fuera de rango, este deberá volver a preguntarle hasta que el dato recibido esté en el intervalo [1, 9].
- 4.- **Opcional:** Diseñar y codificar un programa que lea de la entrada estándar dos números, base y exponente, y calcule la potencia (base elevado a exponente). Realizar el programa realizando multiplicaciones sucesivas. No se podrá utilizar funciones de la biblioteca de funciones matemáticas de C para realizar este cálculo

SEGUNDA FASE. Uso básico de arrays

- 5.- Diseñar e implementar un programa que lea por la entrada estándar (teclado), una lista de números no más larga de 15 elementos, y que acabe en 0. En caso de leer 15 números y no haber tecleado el 0, el programa no continuará leyendo más números. A continuación, el programa debe escribir por la salida estándar (pantalla) la lista de números en sentido inverso al que se han introducido, es decir, empezando por el último (el cero no cuenta).
- 6.- Diseñar e implementar un programa que lea por teclado, una lista de números 20 números enteros y a continuación:
 - a) Escriba por pantalla cuál es el número mayor de ellos y cuántas veces se repite.
 - b) A continuación escribirá por pantalla de nuevo la lista completa.

Consideraciones generales para la realización y entrega de la práctica.

Notas sobre organización de espacios de trabajo, proyectos y archivos fuente

De acuerdo con lo especificado en la práctica 1:

1. Se creará mediante el explorador de archivos la carpeta '**P2**' dentro de la carpeta '**Progl**'. En esa carpeta radicarán todos los proyectos de la práctica 2.
2. Cada programa de la práctica dispondrá de un proyecto específico, por ejemplo, P2F11 (proyecto de la Práctica 2 Fase 1 Ejercicio 1).
3. El primer archivo fuente de la fase 1 se denominará '**p2f11.c**' y así sucesivamente.
4. La compilación, enlazado, ejecución y posible depuración de los programas se hará utilizando CodeBlocks.