

CENTRO INTEGRADO DE FORMACIÓN PROFESIONAL N° 1 - CUENCA



- 1) Mostrar en pantalla los números del 1 al 10
- 2) Mostrar los números enteros pares comprendidos entre el 10 y el 30.
- 3) Mostrar los números enteros pares comprendidos entre el 40 y el 20.
- 4) Mostrar los primeros 10 números enteros impares.
- 5) Mostrar los primeros 10 números en orden inverso.
- 6) Que pida 2 números y mostrar todos los números entre ellos, incluyendo ellos mismos.
- 7) Que pida un número y mostrar su tabla de multiplicar (del 1 al 12).
- 8) Calcular $S = 1 + 2 + 3 + \dots + 50$
- 9) Como el ejercicio anterior pero que pida al usuario el último número de la suma
- 10) Realiza un programa pida un número y muestre el cubo. Repita el proceso hasta que se introduzca un valor negativo.
- 11) Escribe un programa que pida un número y diga si es positivo o negativo. Repita el proceso hasta que se ingrese el número cero.
- 12) Escribe un programa que permita ingresar números mientras sean diferentes de cero. Para cada número diga si es par o impar.
- 13) Escribe un programa que permita ingresar un número mientras estos sean negativos. Detener cuando el número ingresado sea positivo y de cómo resultado la cantidad de números negativos ingresados.
- 14) Recibir un número por parámetro y mostrar su factorial
- 15) Mostrar las tablas de multiplicar del 1 al 10 de los números del 1 al 12.
- 16) Elaborar un programa que calcule la suma de los números múltiplos de 3 a partir del número 9 y finaliza en el número 45, no deben incluirse en la suma los números comprendidos entre 21 y 27.
- 17) Elaborar un programa que calcule la suma de los números múltiplos de 3 y 7 a partir del número 9 y finaliza en el número 45, no deben incluirse en la suma los números comprendidos entre 21 y 28
- 18) Realizar un programa que pida al usuario que introduzca un número. El programa mostrará tantas letras "a" seguidas en la misma línea como el número introducido por el usuario.
- 19) Programa que escribe tantas líneas de guiones <-> como el número que le pida al usuario. Cada línea estará formada por 30 guiones.

- 20) Realizar un programa que solicite dos números, el programa tiene que mostrar tantas líneas como indique el número del primer número y en cada línea tantos guiones <-> seguidos como señale el segundo número.
- 21) Programa que te calcula la potencia de un número pidiendo el número base y el exponente.
- 22) Crear un script que pida un número impar y que pinte una pirámide invertida con tantos asteriscos en el piso superior como indique el argumento recibido. Ejemplo para ejecución con argumento igual a 5:

```
* * * * *
* * *
*
```

- 23) Repetir el ejercicio anterior, pero dibujando una pirámide normal.

```

*
* * *
* * * * *
```

- 24) Crear un script que pida un número impar y que pinte un rombo con tantos asteriscos en la fila central como indique el argumento recibido. Ejemplo para ejecución con argumento igual a 5:

```

  *
 * * *
* * * * *
 * * *
  *
```

- 25) Crear un script que pida un número y que pinte una escalera decreciente con tantos peldaños como indique el argumento recibido. Ejemplo para ejecución con argumento igual a 4:

```

_
_ _
_ _ _
_ _ _ _
```

- 26) Repetir el ejercicio anterior, pero creando una escalera creciente

```

_
_ _
_ _ _
_ _ _ _
```