

- 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 peo 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 <mark>que permita</mark> ingr<mark>esar un número mien</mark>tras estos s<mark>ea</mark>n negativos.

  Detener cuando el número ingresado sea positivo y de cómo resultado la cantidad de números negativos ingresados.
- 14) Recibir u<mark>n n</mark>úmero por <mark>parám</mark>etro y mostrar su factorial
- 15) Mostrar las tablas de multiplicar del 1 al 10 de los números del 1 al 12.
- 16) Elaborar <mark>un</mark> programa que calcule la suma <mark>de lo</mark>s números múltiplos de 3 a pa<mark>rti</mark>r del número 9 y finaliza en el númer<mark>o 45,</mark> 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 a<mark>l usuario</mark> 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.

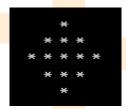
- 20) Realizar un programa que solicite dos números, el programa tiene que mostrar tantas líneas como indique el número del primer número y en cada línea tantos guiones <-> seguidos como señale el segundo número.
- 21) Programa que te calcula la potencia de un número pidiendo el número base y el exponente.
- 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 r<mark>ombo</mark> con tantos asteriscos en la fila central como indique el argumento rec<mark>ibido</mark>. 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

