

Fundamentos de Programación

Control de flujo - Estructuras de repetición

1. Solicitar un número desde el teclado y validar que sea positivo. En caso de no serlo, volver a pedir el número hasta que supere la validación.
2. Solicitar la cantidad de números que el usuario desea introducir, luego solicitar esos números y devolver por pantalla el menor y el mayor de ellos.
3. Solicitar la cantidad de número que el usuario desea introducir, luego solicitar esos números y devolver la sumatoria de los números impares.
4. Solicitar números desde el teclado hasta que el usuario ingrese el valor cero. Luego, mostrar por pantalla la sumatoria de los números introducidos.
5. Solicitar números desde el teclado hasta que el usuario ingrese el valor cero. Luego, mostrar por pantalla el promedio de los números positivos.
6. Solicitar el ingreso de un nombre que tenga por lo menos siete caracteres, en caso contrario, volver a pedirlo hasta que el valor del nombre cumpla con el requisito.
7. Solicitar por pantalla el ingreso de una contraseña por el teclado, si el valor ingresado coincide con el valor definido en el programa, mostrar por pantalla "Sus credenciales son correctas". Sino, volver a solicitarla hasta que coincida. El usuario tendrá tres intentos para introducir la contraseña correcta, después de superar los intentos, el programa debe dejar de solicitar la contraseña y mostrar el mensaje "Su cuenta ha sido bloqueada".
8. Contar números pares e impares. Solicitar al usuario que ingrese 10 números y, al final, mostrar cuántos de esos números son pares y cuántos son impares.
9. Tabla de multiplicar. Solicitar un número y mostrar su tabla de multiplicar (del 1 al 10) en pantalla.

10. Promedio de los números ingresados. Solicitar al usuario que ingrese varios números. El programa debe calcular y mostrar el promedio de los números ingresados, y terminar cuando el usuario ingrese el número cero.
11. Generar un triángulo de asteriscos. Solicitar al usuario un número entero n y mostrar un triángulo con n filas, donde cada fila tenga un número creciente de asteriscos, es decir, la primera fila tendrá 1 asterisco, la segunda 2, la tercera 3, y así sucesivamente.
12. Generar números aleatorios. Generar 10 números aleatorios entre 1 y 100, mostrar esos números y calcular su promedio.