

GUÍA DE EJERCICIOS N° 5

ESTRUCTURAS REPETITIVAS

Sentencia FOR

- 1) Escribí el programa que muestre en pantalla los números del 1 al 100 usando un bucle FOR.
- 2) Usando FOR, escribí el programa que muestre en pantalla la tabla de multiplicar del número 6. Deberá mostrar:

6*0=0
6*1=6
6*2=12
Etc.

- 3) Creá el programa que muestre el abecedario de la A a la Z. Resóvelo usando FOR.
- 4) Usando FOR, escribí el programa que muestre el abecedario de la Z a la A.
- 5) Creá el programa que muestre las tablas de multiplicar del 1 al 9. Resóvelo usando bucles FOR anidados.
- 6) Escribí el programa que muestre la tabla de multiplicar de un número ingresado por el usuario. Resóvelo usando FOR.
- 7) Escribí el programa que muestre en pantalla las tablas de multiplicar del 1 al 9 menos la del 3 y la del 7. Resóvelo usando bucles For anidados.
- 8) Usando bucles FOR, escribí el programa que muestre en pantalla un reloj con segundos, minutos y horas.
- 9) Idem anterior pero ahora los números deben cambiar de color en cada segundo.
- 10) Idem anterior pero ahora que permita setear un tiempo y que al llegar al tiempo seteado detenga la cuenta y apague la máquina.
- 11) Usando bucles FOR, diseñá el programa que muestre en pantalla un cronómetro que al presionar una tecla comience a contar o se detenga según corresponda.
- 12) Idem anterior pero comenzará a contar al presionar la tecla "c" y parará al presionar "f".
- 13) Usando bucles FOR, realizá un programa que muestre una salida de 20 líneas de este tipo:

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

- 14) Creá el programa en el que se introduce un número entero y se crea una pirámide de asteriscos. Por ejemplo si se introduce el 6, el resultado sería:

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

- 15) Creá un programa que lea un número entero y a partir de él cree un cuadrado de asteriscos con ese tamaño. Los asteriscos sólo se verán en el borde del cuadrado, no en el interior.