

Ejercicios secuenciales

Escribe un programa que:

1. Diga ¡hola mundo!
2. Pida un nombre y lo salude.
3. Pida un número y lo muestre por pantalla. El número ha de almacenarlo en una variable.
4. Pida dos números enteros, realice la suma y la muestre por pantalla.
5. Pida la base y la altura de un rectángulo en milímetros y muestre el área del mismo.
6. Realice todas las operaciones aritméticas de dos números introducidos por teclado.
7. Pida 5 números y calcule su media.
8. Calcule a qué hora llegará un profesor desde el IES La Puebla al centro de formación. Para ello, solicitará la hora, minutos y segundos actuales y los segundos que emplea en realizar el trayecto.
9. Pida dos números por teclado, los almacene en 2 variables e intercambie el contenido de estas.
10. Piensa en dos ejercicios secuenciales distintos de los anteriores. Escribe el enunciado y, si quieres, resuélvelos.

Ejercicios con estructuras de control

Escribe un programa que:

1. Indique si el número introducido desde teclado es positivo o negativo mostrando un mensaje por pantalla. El cero lo consideraremos como número positivo.
2. Igual que el ejercicio 1 pero en el caso que sea cero el número introducido muestre por pantalla el mensaje: "el número es cero".
3. Indique cuál es el mayor de dos números introducidos por teclado. Si son iguales también ha de notificarlo.
4. Reciba dos números desde teclado. Y realice una de las siguientes acciones:
 1. Si el primer número es mayor que el segundo realice la resta.
 2. Si el primer número es menor que el segundo realice la suma.
 3. Si los números son iguales realice la multiplicación.
5. Muestre los 30 primeros números enteros.
6. Muestre los números impares que hay entre el 200 y el 289.
7. Muestre la tabla de multiplicar de un número introducido por teclado.
8. Realice la suma de los números comprendidos entre 7 y 256 y muestre el resultado por pantalla.
9. Crea un programa que compruebe que el número introducido desde teclado esté entre 1 y 12, ambos inclusive. En caso de que el valor no esté en este intervalo ha de mostrar un mensaje de error y volver a solicitar al usuario que introduzca nuevamente un número. Este proceso se ha de repetir mientras no se cumpla esta condición.
10. Programa que introducido un número indique si es positivo. Si no lo es finalizará el programa pero en caso de que sea mayor que cero mostrará todos los números entre los que es divisible.

Ejemplo: si se introduce el 20 mostrará: 10, 5, 4, 2 y 1.