

1. Construir un programa que lea  $n$  enteros y muestre por pantalla su media.
2. Construir un programa que lea  $n$  reales y muestre el mayor de ellos.
3. Calcular el valor de  $\sum_{i=1}^n \frac{1-i}{i}$
4. Construir un programa que lea valores enteros hasta introducir el -1 y muestre por pantalla cuántos números se han introducido.
5. Construir un programa que lea un entero y muestre por pantalla todos sus factores primos.
6. Construir un programa que lea un entero y devuelva su factorial.
7. Construir un programa que lea un real  $x$  y un entero  $n$  y muestre por pantalla  $x^n$ .
8. Construir un programa que lea un entero y compruebe si es primo.
9. Construir un programa que lea un entero y compruebe si es un número perfecto (es decir, es igual a la suma de sus divisores propios).
10. Construir un programa que muestre los número primos existentes desde el dos hasta un entero positivo leído desde teclado.
11. Construir un programa que muestre los números perfectos menores a un entero leído desde teclado.
12. Construir un programa que muestre por pantalla la siguiente figura usando únicamente **System.out.print(“\*”);** y **System.out.print(“\n”);**:

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

13. Leer un número e indicar si es positivo o negativo. El proceso se repetirá hasta que se introduzca un 0.
14. Leer números hasta que se introduzca un 0. Para cada uno indicar si es par o impar.
15. Pedir números hasta que se teclee uno negativo, y mostrar cuántos números se han introducido.
16. Realizar un juego para adivinar un número. Para ello pedir un número  $N$ , y luego ir pidiendo números indicando “mayor” o “menor” según sea mayor o menor con respecto a  $N$ . El proceso termina cuando el usuario acierta.
17. Pedir números hasta que se teclee un 0, mostrar la suma de todos los números introducidos.
18. Pedir números hasta que se introduzca uno negativo, y calcular la media.

19. Pedir un número N, y mostrar todos los números del 1 al N.
20. Escribir todos los números del 100 al 0 de 7 en 7.
21. Pedir 15 números y escribir la suma total.
22. Diseñar un programa que muestre el producto de los 10 primeros números impares.
23. Pedir un número y calcular su factorial.
24. Pedir 10 números. Mostrar la media de los números positivos, la media de los números negativos y la cantidad de ceros.
25. Pedir 10 sueldos. Mostrar su suma y cuantos hay mayores de 1000€.
26. Dadas las edades y alturas de 5 alumnos, mostrar la edad y la estatura media, la cantidad de alumnos mayores de 18 años, y la cantidad de alumnos que miden más de 1.75.
27. Pide un número (que debe estar entre 0 y 10) y mostrar la tabla de multiplicar de dicho número.
28. Una empresa que se dedica a la venta de desinfectantes necesita un programa para gestionar las facturas. En cada factura figura: el código del artículo, la cantidad vendida en litros y el precio por litro. Se pide de 5 facturas introducidas: Facturación total, cantidad en litros vendidos del artículo 1 y cuantas facturas se emitieron de más de 600 €.
29. Igual que el anterior pero suponiendo que no se introduce el precio por litro. Solo existen tres productos con precios: 1- 0,6 €/litro, 2- 3 €/litro y 3- 1,25 €/litro.
30. Dadas 6 notas, escribir la cantidad de alumnos aprobados, condicionados (=4) y suspensos.
31. Pedir un número N, introducir N sueldos, y mostrar el sueldo máximo.
32. Pedir 10 números, y mostrar al final si se ha introducido alguno negativo.
33. Pedir 5 calificaciones de alumnos y decir al final si hay algún suspenso.
34. Pedir 5 números e indicar si alguno es múltiplo de 3.
35. Diseña una aplicación que muestre las tablas de multiplicar del 1 al 10.
36. Dibuja un cuadrado de n elementos de lado utilizando \*.