

- Normal: 21%
- Reducido: 10%
- Superreducido: 4%
- Exento: 0%

EJERCICIO 4

Realizar un programa que solicite números por consola y los vaya sumando en una cuenta acumulativa. Pedirá números hasta que el usuario introduzca el número 0. Cuando lo haga, dejará de pedir números, mostrará el total de la suma, y terminará el programa.

EJERCICIO 5

Realizar un programa que muestre la suma de todos los números del 1 al 10000.

Es decir: $1 + 2 + 3 + 4 + 5 + \dots + 9999 + 10000$

EJERCICIO 6

Realizar un programa que muestre por consola 5 veces tu nombre utilizando un bucle. Además de tu nombre, deberá aparecer el número de línea que se ha impreso. Es decir, la salida tendría que ser algo así:

Mi nombre es Abel. Línea 1
Mi nombre es Abel. Línea 2
Mi nombre es Abel. Línea 3
Mi nombre es Abel. Línea 4
Mi nombre es Abel. Línea 5

EJERCICIO 7

Realizar un programa que solicite dos números al usuario. Si los números son iguales, terminar el programa con un saludo. Si no son iguales, volver a pedirlos hasta que lo sean.

EJERCICIO 8

Repetir el ejercicio anterior, pero con cadenas. Además, cuando comparemos si son iguales, no tendremos en cuenta ni los espacios que pueda haber al inicio o al final de cada cadena, ni tampoco las mayúsculas o minúsculas.

EJERCICIO 9

Realizar un programa que solicite al usuario su nombre completo. A continuación, mostrarle por separado cuál es su nombre, su primer apellido y su segundo apellido. Lo haremos separando por espacios en blanco (basta con que funcione con nombres y apellidos simples, por ejemplo, Abel Morillo Sánchez. No funcionaría con nombres como María del Carmen Ruiz de los Mozos Santos).

EJERCICIO 10

Realizar un programa que solicite dos cadenas al usuario por separado. Si alguna de las dos es vacía o sólo tiene espacios en blanco, volver a pedirla indefinidamente. Cuando tengamos las dos cadenas, escribirlas por consola en orden alfabético.

EJERCICIO 11

Realizar un programa que solicite un email. A continuación, debemos validar el formato de ese email. Si es correcto, terminamos. Si no es correcto, volvemos a solicitarlo.

Para validar el email tendremos que revisar que:

- a) Contiene una @
- b) Contiene un punto después de la @, pero no inmediatamente después.
- c) No puede terminar con el punto

EJERCICIO 12

Realizar un programa en el que solicitemos el username (login) de un usuario para registrarse. Tendremos que validar este dato del siguiente modo:

- Quitaremos los espacios que tenga al inicio y al final
- Pondremos todo en mayúsculas
- Si la longitud es inferior a 10 caracteres, indicaremos un error y volveremos a solicitar un nuevo username
- Si contiene algún espacio en blanco, indicaremos un error y volveremos a solicitar un nuevo username
- Si todo está correcto, mostraremos el username final tras aplicar el algoritmo y terminamos el programa.

EJERCICIO 13

Realizar un programa que solicite un texto por teclado. A continuación, dividir el texto en trozos de 5 caracteres cada uno que iremos imprimiendo por consola. Por ejemplo, si el texto indicado es: “Buenos días, mi nombre es Blau Blau.” El resultado tendrá que ser:

```
Bueno
s día
s, mi
nomb
re es
Blau
Blau
.
```

EJERCICIO 14

Realiza un programa que solicite un número entero al usuario y muestre su tabla de multiplicar completa del 0 al 10 por consola. Por ejemplo, si indicamos el número 3, el programa debería imprimir:

```
3 x 0 = 0
3 x 1 = 3
3 x 2 = 6
3 x 3 = 9
3 x 4 = 12
3 x 5 = 15
3 x 6 = 18
3 x 7 = 21
3 x 8 = 24
3 x 9 = 27
3 x 10 = 30
```

EJERCICIO 15

Repetir el ejercicio anterior con una estructura FOR.

EJERCICIO 16

Repetir el ejercicio 5 utilizando una estructura FOR.

EJERCICIO 17

Repetir el ejercicio 6 utilizando una estructura FOR.

EJERCICIO 18

Realiza un programa que solicite un número del 1 al 12 y muestre por consola a qué mes del año corresponde. Realizar el programa utilizando una estructura SWITCH.

EJERCICIO 19

Repetir el ejercicio 3 utilizando una estructura SWITCH.

EJERCICIO 20

Realizar un programa que imprima por consola un cuadrado de números así: (será necesario utilizar un doble bucle)

```
1 2 3 4 5
1 2 3 4 5
1 2 3 4 5
1 2 3 4 5
1 2 3 4 5
```

EJERCICIO 21

Realizar un programa que imprima por consola un triángulo de números así: (será necesario utilizar un doble bucle)

```
1
1 2
1 2 3
1 2 3 4
1 2 3 4 5
1 2 3 4 5 6
1 2 3 4 5 6 7
1 2 3 4 5 6 7 8
1 2 3 4 5 6 7 8 9
```