

Trabajo practico N°2 – Laboratorio 1 – Prof. Politi Raúl

Grupo N°:

Integrantes:

Para cada ejercicio debera colocar:

- El número del ejercicio.
- Utilice la instrucción de borrado de pantalla al principio del programa.
- Indique la finalización del programa con un mensaje.
- Espere que el usuario pulse una tecla para finalizar la ejecución del programa.
- Aplique buenas prácticas de programación:
- Nombres mnemotécnicos para las variables.
- Comentarios del proceso.
- Indentación de código.

1)

Realize un programa en C# que muestre la suma de todos los numeros del 1 al 100 utilizando el ciclo WHILE.

2)

Realiza un programa en C#, que muestre la suma de los números impares del 1 al 100

3)

Realiza un programa en C#, que pida 2 números enteros num1 y num2, e imprima los números pares que existen entre los 2. Se debe validar que el 2do numero sea mayor que el 1ro

4)

Realiza un programa en C# que muestre todos los numeros multiplos de 6 que existen entre el numero -200 y 300

5)

Escriba un programa que solicite una serie de números enteros positivos al usuario. Mostrar la suma parcial de la serie. Preguntar en cada momento si se desea seguir ingresando números. Al pulsar N, para NO, mostrar la suma final y el promedio de los números ingresados.

6)

Realize un programa que muestre los numeros del 1 al N utilizando un ciclo repetitivo FOR .el usuario debe ingresar el valor de N y esta debe ser mayor que 0.

7)

Realize un programa que pide al usuario su nombre de usuario y contraseña. Si la persona ingresa “Lab1” de usuario y “lab2023” de contraseña se debera saludar al usuario diciendo “Bienvenido Profesor” en caso contrario cada vez que ingrese un dato mal se debera mostrar un mensaje que diga “datos incorrectos intente de nuevo”, a la 3ra vez que el usuario ingrese los datos mal debera mostrarse el mensaje “demasiados intentos fallidos ” y el programa debera finalizar.

8)

Escriba un programa en C# que solicite ingresar al usuario un número entero positivo entre **A** y **B**. Establezca en el código los valores de **A** y **B**. ($A < B$). Si el usuario ingresa un entero menor que **A** o mayor que **B**, debe solicitársele que ingrese nuevamente el número, hasta tanto cumpla la validación. Mostrar en un mensaje el número válido ingresado.

9)

Realice un programa en C# que me muestre la tabla de multiplicar de un número que ingrese el usuario x pantalla deberá hacerlo utilizando el ciclo repetitivo For. el número ingresado no puede ser negativo

10)

Realice un programa que permita simulador el lanzamiento de 2 dados deberá hacerlo utilizando Random luego deberá mostrar la suma de ambos números si la misma supera los 10pts se deberá mostrar x pantalla un mensaje diciéndole “Bien hecho jugador/a”

11)

Escriba un programa que permita ingresar sucesivamente números enteros del 0 al 9. Mostrar la cantidad de veces que se ingresó cada uno, y la cantidad total de pares y de impares. Finalizar el programa cuando el usuario pulse la letra N.

12)

Realice un programa en C# que permita ingresar un número entero y determinar si se trata de un número primo o no. mostrar el mensaje correspondiente el número ingresado debe ser mayor que 0. (recuerde que los números primos son aquellos que solo son divisibles por 1 y por si mismos)

13)

Una cierta cantidad de personas pueden votar por el candidato **C** o el candidato **Q**, o bien en **Blanco**. Valide los votos de las personas según el siguiente criterio: Si se pulsa C, se vota por el candidato C. Si se pulsa Q, se vota por el candidato Q. Si se pulsa B, se vota en Blanco. Finalizar la votación al pulsar N. Mostrar los resultados presentando cantidad y promedio de votos de cada uno y anunciando al ganador, si lo hubo. Se gana con al menos el 45% de los votos. Y solo pueden ganar C o Q.