

# Tarea 4 - Operadores de iteración

## Curso de Python

### Ejercicio 1

Haz que el usuario introduzca números enteros por teclado. Mientras el usuario no introduzca el 0, muestra si el número introducido es par o impar.

### Ejercicio 2

Haz que el usuario introduzca una palabra y una letra por teclado. Comprueba si la palabra contiene la letra o no e indícaselo al usuario por pantalla.

### Ejercicio 3

Haz que el usuario introduzca precios por teclado (si introduce 0, entonces es que ha finalizado). Si el usuario pasa de 200€, entonces ya no debe poder introducir más precios pues se ha pasado de presupuesto. Sea cual sea el resultado (o bien el precio final o bien que no tiene más presupuesto), indícaselo por pantalla al usuario.

### Ejercicio 4

Haz que el usuario introduzca números enteros por teclado. Mientras el usuario no introduzca el 0, calcula cuántos números positivos y cuántos negativos ha introducido y muéstraselo al final.

### Ejercicio 5

Haz que el usuario introduzca números por teclado. Mientras el usuario no introduzca el 0, pídele otro número. Cuando el usuario introduzca el 0, muéstrale la media aritmética de los números que ha introducido.

### Ejercicio 6

Haz que el usuario introduzca dos números enteros por teclado. El primero será el extremo izquierdo del intervalo y, el segundo, el extremo derecho. Imprime todos los números que se encuentren entre los dos números introducidos por el usuario (los extremos incluidos).

### Ejercicio 7

Haz que el usuario introduzca números enteros por teclado. Mientras el usuario no introduzca el 0, muestra si el número introducido es par o impar.

## Ejercicio 8

Pídele al usuario cuántos números va a introducir. Con un bucle `for`, solicítale esa cantidad de números y calcula su producto.

## Ejercicio 9

Haz que el usuario introduzca su edad y el año actual. Imprime todos los años que han pasado desde su año de nacimiento hasta el año actual (ambos incluidos).

## Ejercicio 10

Haz que el usuario introduzca un número entero. Muestra un cuadrado y luego un triángulo rectángulo de lado y altura, respectivamente, el número entero introducido. Por ejemplo, si el usuario introduce como número 5, se deberá mostrar:

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