

Ejercicios 2.2 Bucles

- [Ejercicio 1](#)
- [Ejercicio 2](#)
- [Ejercicio 3](#)
- [Ejercicio 4](#)
- [Ejercicio 5](#)
- [Ejercicio 6](#)
- [Ejercicio 7](#)
- [Ejercicio 8](#)
- [Ejercicio 9](#)
- [Ejercicio 10](#)
- [Ejercicio 11](#)
- [Ejercicio 12](#)
- [Ejercicio 13](#)
- [Ejercicio 14](#)

Ejercicio 1

Dados dos números $n1$ y $n2$, tal que $n1 \leq n2$, mostrar los números pares comprendidos entre ellos ambos incluidos. Visualizar al final el número total de pares encontrados. Hacerlo con while, do-while y for.

Ejercicio 2

Haz un programa para simular 20 lanzamientos de un dado.

Ejercicio 3

Genera 15 números aleatorios entre el rango de dos números solicitados al usuario.

Ejercicio 4

Dados dos números enteros positivos, calcula su producto utilizando solo sumas.

Ejercicio 5

Solicítale al usuario un número entre 0 y 10 ambos incluidos:

- Si el usuario introduce un número que no esté dentro de ese rango, vuelve a pedírselo tantas veces como sea necesario, es decir, hasta que introduzca un número entre 0 y 10.
- Una vez obtenido el número dentro de ese rango, muestra la tabla de multiplicar de dicho número.

Ejercicio 6

Utilizando un bucle for con dos contadores, realiza un programa que dados dos números enteros n_1 y n_2 que se introducen por teclado y que cumplan que $n_1 < n_2$, vaya aumentando n_1 al doble de su valor y disminuyendo n_2 a la mitad de su valor hasta que $n_1 > n_2$.

Ejercicio 7

Realiza un programa en el cual se introduzcan notas numéricas correspondientes a las calificaciones de un grupo de alumnos y se presenten en pantalla el número total de alumnos que han sacado muy deficiente(0,1,2), insuficiente(3,4), aprobado(5), bien(6), notable(7,8) y sobresaliente(9,10).

Ejercicio 8

Realiza un programa que calcule la suma de los pares y de los impares comprendidos entre dos valores enteros n_1 y n_2 que se introducen por teclado y que cumplan que $n_1 < n_2$.

Ejercicio 9

Realiza un programa que solicite al usuario un número entero positivo n y dibuje un triángulo de asteriscos. El triángulo debe contener un asterisco en la primera línea, dos en la segunda, etc.; es decir, en la fila n ésima deben aparecer n asteriscos. Ejemplo para $n=5$:

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

Ejercicio 10

Realiza un programa que solicite al usuario un número entero positivo n y dibuje un rombo de asteriscos. Por ejemplo, si $n = 5$ debería dibujarse:

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

Ejercicio 11

Realiza un programa que dibuje el triángulo hasta un valor dado. El triángulo contiene los números naturales correlativos, uno en la primera línea, dos en la segunda, etc.; es decir, en la fila n ésima aparecen n valores. Ejemplo para $n=5$:

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

Ejercicio 12

Realiza un programa que dibuje una pirámide de dígitos como la de la figura, pidiendo por teclado el número de filas de la misma. Ejemplo para $n=5$:

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

Ejercicio 13

Crear un programa que dibuje un tablero de ajedrez.

Ejercicio 14

Solicítale al usuario una casilla de un tablero de ajedrez. Dibuja el tablero de ajedrez con el alfil colocado en dicha casilla y marca con un color diferente en el tablero las casillas a las que puede mover dicho alfil.