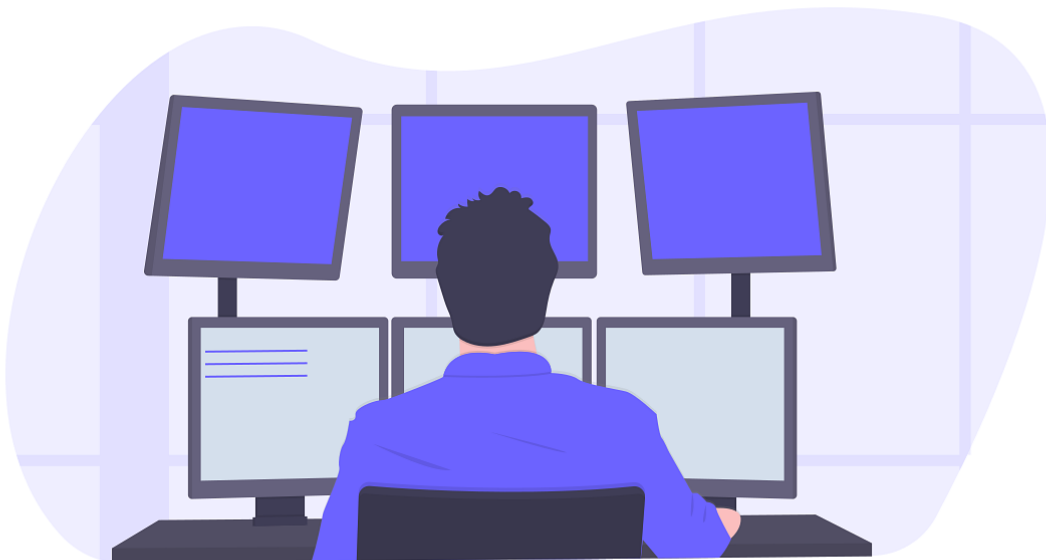




Actividad: Problemas de programación básica



Ing. Luis Antonio Ramirez Martinez

Vamos a practicar un poco acerca de nuestro lenguaje de programación, resuelve los siguientes problemas utilizando javascript.

- 1.- Hacer un programa que imprima los números del 1 al 100.
- 2.- Hacer un programa que imprima los números del 100 al 0, en orden decreciente.
- 3.- Hacer un programa que imprima los números pares entre 0 y 100.
- 4.- Hacer un programa que imprima la suma de los 100 primeros números.
- 5.- Hacer un programa que imprima los números impares hasta el 100 y que imprima cuantos impares hay.
- 6.- Hacer un programa que imprima todos los números naturales que hay desde el uno hasta un número que introducimos por teclado.
- 7.- Introducir tantas frases como queramos y contarlas.
- 8.- Hacer un programa que solo nos permita introducir S o N.
- 9.- Introducir un número por teclado y que nos diga si es positivo o negativo.
- 10.- Introducir un número por teclado y que nos diga si es par o impar.
- 11.- Imprimir y contar los múltiplos de 3 desde el uno hasta un número que introducimos por teclado.
- 12.- Hacer un programa que imprima los números del 1 al 100 y que calcule la suma de todos los números pares por un lado, y por otro, la de todos los impares.
- 13.- Imprimir y contar los números que son múltiplos de 2 o de 3 que hay entre 1 y 100.
- 14.- Hacer un programa que imprima el mayor y el menor de una serie de cinco números que vamos introduciendo por teclado.
- 15.- Introducir dos números por teclado. Imprimir los números naturales que hay entre ambos números empezando por el más pequeño, contar cuántos hay y cuántos de ellos son pares. Calcular la suma de los impares.
- 16.- Imprimir diez veces la serie de números del 1 al 10.
- 17.- Imprimir, contar y sumar los múltiplos de 2 que hay entre una serie de números, tal que el segundo sea mayor o igual que el primero.
- 18.- Hacer un programa que cuente las veces que aparece una determinada letra en una frase que introduciremos por teclado.

- 19.- Hacer un programa que simule el funcionamiento de un reloj digital y que permita ponerlo en hora.
- 20.- Calcular el factorial de un número, mediante funciones.
- 21.- Hacer un programa que calcule independientemente la suma de los pares y los impares de los números entre 1 y 1000.
- 22.- Introducir una frase por teclado. Imprimirla cinco veces en filas consecutivas, pero cada impresión ir desplazada cuatro columnas hacia la derecha.
- 23.- Hacer un programa que imprima los números del 0 al 100, controlando las filas y las columnas.
- 24.- Comprobar si un número mayor o igual que la unidad es primo.
- 25.- Introducir un número menor de 5000 y pasarlo a número romano.
- 26.- Introducir una frase por teclado e imprimirla en el centro de la pantalla.
- 27.- Realizar la tabla de multiplicar de un número entre 0 y 10.
- 28.- Simular el lanzamiento de una moneda al aire e imprimir cara o cruz.
- 29.- Simular cien tiradas de dos dados y contar las veces que entre los dos suman 10.
- 30.- Introducir dos números por teclado y mediante un menú, calcule su suma, su resta, su multiplicación o su división.
- 31.- Hacer un programa que nos permita introducir un número por teclado y sobre él se realicen las siguientes operaciones: comprobar si es primo, hallar su factorial o imprimir su tabla de multiplicar.
- 32.- Crear un arreglo de 20 elementos con nombres de personas. Mostrar los elementos de la lista debiendo ir cada uno en una fila distinta.
- 33.- Hacer un programa que lea las calificaciones de un alumno en 10 asignaturas, las almacene en y calcule e imprima su media.
- 34.- Usando el segundo ejemplo, hacer un programa que busque una nota en la lista.
- 35.- Generar una matriz de 4 filas y 5 columnas con números aleatorios entre 1 y 100, e imprimirla.
- 36.- Generar una matriz de 4 filas y 5 columnas con números aleatorios entre 1 y 100, y hacer su matriz transpuesta.
- 37.- Cargar las notas de los alumnos de un colegio en función del número de cursos y del número de alumnos por curso.

- 38.-Ordenar una matriz de M filas y N columnas por la primera columna utilizando el método SHELL (por inserción).
- 39.- Crear una tabla de 3 paginas, 4 filas y 5 columnas donde el primer elemento valga 1, el segundo 2, el tercero 3 y así sucesivamente.
- 40.- Una empresa guarda las ventas realizadas por sus tres representantes a lo largo de doce meses de sus cuatro productos, VENTAS(representante, mes, producto). Queremos proyectar el total de ventas, TOTAL (mes, producto), para lo cual sumamos las ventas de cada producto de cada mes de todos los representantes. Imprimir toda la información.
41. Hacer un programa que nos permita dar altas en el archivo DATOS.DAT, cuyos campos son: ID, NOMBRE, APELLIDOS, DIRECCIÓN y ESTADO.
- 42.- Hacer un programa que nos permita dar bajas en el fichero DATOS.DAT.
- 43.- Dado el archivo DATOS.DAT, realizar un programa que nos permita realizar modificaciones cuantas veces deseemos.
- 44.- Con el archivo DATOS.DAT listar todos los registros cuyo estado sea uno determinado que introduciremos por teclado.
- 45.- Tenemos el archivo DATOS.DAT con la misma estructura anterior, que esta indexado por el campo ID. Crear un programa que nos permita consultar un registro siempre que queramos.