

## PRÁCTICA1. ESTRUCTURAS DE CONTROL

- 1) Introduce por teclado dos variables de tipo entero, calcula su suma e imprime el resultado en pantalla.
- 2) Introduce por teclado dos e imprime cual es menor.
- 3) Introduce por teclado un número e imprime en pantalla si es negativo, 0 o positivo.
- 4) Escribir un programa que almacene la cadena de caracteres `contraseña` en una variable, pregunte al usuario por la contraseña e imprima por pantalla si la contraseña introducida por el usuario coincide con la guardada en la variable sin tener en cuenta mayúsculas y minúsculas. Para convertir la cadena a minúsculas se hace: `password.lower()`
- 5) Escribir un programa que pida al usuario dos números float y muestre por pantalla su división. Si el divisor es cero el programa debe mostrar un error.
- 6) Escribir un programa que pida al usuario un número entero y muestre por pantalla si es par o impar.
- 7) Los tramos impositivos para la declaración de la renta en un determinado país son los siguientes:

Renta	Tipo impositivo
Menos de 10000€	5%
Entre 10000€ y 20000€	15%
Entre 20000€ y 35000€	20%
Entre 35000€ y 60000€	30%
Más de 60000€	45%

Escribir un programa que pregunte al usuario su renta anual y muestre por pantalla el tipo impositivo que le corresponde.
- 8) Escribir un programa que pida al usuario una palabra y la muestre por pantalla 5 veces.
- 9) Escribir un programa que pida al usuario un número entero positivo y muestre por pantalla todos los números impares desde 1 hasta ese número separados por comas.
- 10) Escribir un programa que pida al usuario un número entero positivo y muestre por pantalla la cuenta atrás desde ese número hasta cero separados por comas.
- 11) Escribir un programa que muestre por pantalla la tabla de multiplicar del 1 al 10 separadas por un tabulador “\t”.
- 12) Escribir un programa que almacene la cadena de caracteres `contraseña` en una variable, pregunte al usuario por la contraseña hasta que introduzca la contraseña correcta.
- 13) Imprime un bucle while los múltiplos de 2 comprendidos entre 1 y 10
- 14) Imprime por pantalla el mensaje: desea continuar (s/n)?. Si la respuesta válida, es decir, una “n” o una “s”, debe indicar el error y volver a solicitar la respuesta
- 15) Programa una calculadora sencilla que haga las operaciones de suma, resta, multiplicación y división de dos floats. La calculadora deberá de visualizar el siguiente menú:

1- suma      2-resta      3-multiplicación      4- división      5-salir

Introduce el valor asociado a la operación que quieres realizar. Utiliza una variable de tipo boolean o lógica para controlar el bucle y salir de la aplicación

16) Pide por teclado la altura y base de un rectángulo de asteriscos e imprímelo.

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

17) Pide por teclado la altura o base de un triángulo como éste:

\*

\*\*

\*\*\*

18) Introduce por teclado las notas de un conjunto de alumnos hasta que teclees un 0 para salir. Imprime la nota media siempre y cuando haya introducido alguna nota.

19) Imprime la suma de los números comprendidos entre 1 y 5.

20) Imprime el producto de los números comprendidos entre 1 y 5.