

# SENTENCIAS DE REPETICIÓN

1. Escribe un programa que recoja un texto y escriba cada letra del texto en una línea distinta.
2. Escribe un programa que recoja un número y calcule su factorial.
3. Escribe un programa que recoja números por teclado hasta que se introduzca el valor cero. A continuación, debe mostrar el número de valores introducidos, el valor mínimo introducido, el máximo, la suma de todos ellos y su media aritmética (todos los cálculos sin contar el cero)
4. Escribe un programa que recoja un número y muestre un triángulo. Por ejemplo, si se ha introducido el valor 5, se debe mostrar:

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

Ayuda: La función `print` introduce por defecto un salto de línea al final del texto. Para modificar este comportamiento por defecto se puede utilizar el parámetro `end` para indicar otro valor. Por ejemplo, `print(texto, end="")` escribe el texto indicado y como final de línea pone la cadena vacía (es decir, nada). Por tanto, el siguiente texto que se escriba se muestra en la misma línea.

5. Escribe un programa que recoja un número por teclado y muestre los primeros cuadrados hasta llegar al número introducido. Por ejemplo, si se ha introducido el valor 5, se debe mostrar:

```
1 4 9 16 25
```

6. Escribe un programa que recoja un número de filas y columnas, y muestre una tabla con tantas filas y columnas como indicadas, numerando las celdas de izquierda a derecha y de arriba abajo. Por ejemplo, si se introducen 2 filas y 3 columnas, se debe mostrar:

```
1 2 3
```

4 5 6

7. Escribe un programa que recoja una cadena de texto por teclado y una letra a buscar. Luego debe buscar dicha letra por la cadena y al finalizar debe indicar el número de veces que se repite la letra en el texto.
8. Escribe un programa que recoja un número y calcule si es primo.
9. Escribe un programa que recoja un número impar. Debe asegurarse de que sea impar, en caso de no serlo debe descartarlo y pedirlo de nuevo. Una vez tenga el número impar debe mostrar una pirámide de asteriscos cuya base es igual al número introducido. Por ejemplo, si se introduce el valor 7 se debe mostrar:

```
*  
***  
*****  
***** <- base de la pirámide (7 asteriscos)
```

10. Escribe un programa que recoja un número y muestre un triángulo formado por secuencias decrecientes de números impares. Por ejemplo, si se introduce el 5 se debe mostrar:

```
1  
3 1  
5 3 1  
7 5 3 1  
9 7 5 3 1
```