

## Ejercicio 1

Escribir un programa que pida al usuario una palabra y la muestre por pantalla 10 veces.

## Ejercicio 2

Escribir un programa que pregunte al usuario su edad y muestre por pantalla todos los años que ha cumplido (desde 1 hasta su edad).

## Ejercicio 3

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.

## Ejercicio 4

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.

## Ejercicio 5

Escribir un programa que pregunte al usuario una cantidad a invertir, el interés anual y el número de años, y muestre por pantalla el capital obtenido en la inversión cada año que dura la inversión.

## Ejercicio 6

Escribir un programa que pida al usuario un número entero y muestre por pantalla un triángulo rectángulo como el de más abajo, de altura el número introducido.

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

## Ejercicio 7

Escribir un programa que muestre por pantalla la tabla de multiplicar del 1 al 10.

## Ejercicio 8

Escribir un programa que pida al usuario un número entero y muestre por pantalla un triángulo rectángulo como el de más abajo.

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

## Ejercicio 9

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.

## Ejercicio 10

Escribir un programa que pida al usuario un número entero y muestre por pantalla si es un número primo o no.

## Ejercicio 11

Escribir un programa que pida al usuario una palabra y luego muestre por pantalla una a una las letras de la palabra introducida empezando por la última.

## Ejercicio 12

Escribir un programa en el que se pregunte al usuario por una frase y una letra, y muestre por pantalla el número de veces que aparece la letra en la frase.

## Ejercicio 13

Escribir un programa que muestre el eco de todo lo que el usuario introduzca hasta que el usuario escriba “salir” que terminará.