

FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

Ejercicios del TEMA 2: Control del Flujo

Estructuras condicionales.

1. Realizar un programa que, lea de teclado un número entero entre 0 y 9.999 lo muestre con las cifras al revés. Si el número introducido no es correcto, mostrará un mensaje de error.
2. Realizar un programa que lea dos números por teclado y a continuación los muestre ordenados de menor a mayor.
3. Realizar un programa que lea tres números de teclado y a continuación los muestre ordenados de mayor a menor.
4. Realizar un programa que, dado un número entero entre 0 y 99.999, indique cuantas cifras tiene.
5. Realizar un programa que, dada la nota numérica de la asignatura, un valor entero comprendido entre 0 y 10, muestre la nota cualitativa de la forma: Suspenso, Aprobado, Notable, Sobresaliente.
6. Realizar un programa en java que, dado el día, mes y año de una fecha, indique si la fecha es correcta (sin considerar años bisiestos).

Condicionales y Repetitivas

- 1- Realizar un programa que, dado un número entero, positivo, indique cuantas cifras tiene.
- 2- Realizar un programa que solicite un número por teclado y muestre su cuadrado. El proceso se repetirá hasta que se introduzca un número negativo.
- 3- Hacer un programa que lea un número e indique si es positivo o negativo. El proceso se repetirá hasta que se introduzca un 0.
- 4- Hacer un programa que solicite números hasta que se teclee uno negativo, y a continuación muestre cuántos números positivos se han introducido.
- 5- Realizar un juego para adivinar un número. Para ello es necesario generar un numero aleatorio entre 1 y 25 (número b), y luego ir pidiendo números indicando “mayor” o “menor” según sea mayor o menor con respecto a b. El proceso terminará cuando el usuario acierte. Al finalizar mostrar el número de intentos realizados.
- 6- Realizar un programa que solicite números hasta que se teclee un 0. A continuación se mostrará la suma de todos los números introducidos y su promedio.
- 7- Realizar un programa que solicite 15 números y a continuación escriba la suma total.
- 8- Realizar un programa que solicite un número y calcule su factorial.
- 9- Realizar un programa que solicite 10 números. Mostrar la media de los números positivos, la media de los números negativos y la cantidad de ceros.
- 10- Realizar un programa que solicite un número (que debe estar entre 0 y 10) y mostrar la tabla de multiplicar de dicho número.
- 11- Realizar un programa que solicite un número n, y a continuación dibuje un cuadrado relleno de lado n utilizando *.
- 12- Escribir un programa que lea caracteres por teclado. Si se lee una letra mayúscula imprimirá la correspondiente minúscula y viceversa, si lee un dígito imprima el valor resultante de sumarle 80. Cualquier otro carácter no se imprimirá. El programa terminará cuando se lea un '*'.