

Universidad Nacional de Ingeniera Facultad de Ciencias Escuela Profesional de Ciencia de la Computación Introducción a la Programación

Lista 3 de ejercicios: Tema: Estructuras de control iterativas

Ciclo: 2016-1

En cada ejercicio se pide elaborar un programa donde:

- 1. Se pida ingresar 5 números enteros. Luego determine y muestre el mayor y menor de ellos.
- 2. Se pida ingresar un entero positivo desde el teclado y se muestre si dicho número es primo o no.
- 3. Se pida ingresar dos enteros positivos desde el teclado y se muestre el m aximo común divisor de ellos empleando un algortimo que NO sea el de Euclides.
- 4. Se pida ingresar dos enteros positivos desde el teclado y se muestre el máximo común divisor de ellos empleando el algoritmo de Euclides.
- 5. Se pida ingresar un entero mayor que 1 desde el teclado y se muestre todos los primos menores o iguales al valor ingresado.
- 6. Pida ingresar un entero n > 1 dibuje un rombo cuyas diagonales miden 2n + 1. Por ejemplo, para n = 2 se tendrá:

*
* * *
* * * *
* * * *

7. Pida ingresar un entero n > 1 dibuje un triángulo de altura 2n - 1 y ancho n. Por ejemplo, para n = 2 se tendrá:

* * *

8. Pida ingresar un entero n > 1 dibuje un tríangulo de altura n y ancho 2n - 1. Por ejemplo, para n = 2 se tendrá:

* * *

9. Pida ingresar un entero n mayor que uno y dibuje la siguiente figura del modo detallado abajo. Por ejemplo, para n = 2 y n = 3 se tendrá, respectivamente:

10. Pida ingresar un entero n mayor que uno y dibuje un reloj de arena hechado de altura 2n + 1. Por ejemplo, para n = 2 se tendrá:

12. La conjetura de Legendre establece que existe un primo entre n 2 y (n + 1) para cada entero positivo n. La conjetura es uno de los problemas de Landau (1912) que permanece sin resolver. Verifique la validez de dicha conjetura hasta 50 implementando un programa que imprima un primo entre n y $(n + 1)^2$ para cada $n = 1, 2, \ldots, 50$.