
Bucles y tomas de decisión

- 1.-Hacer un pseudocodigo que imprima los números del 1 al 100.
- 2.-Hacer un pseudocodigo que imprima los números del 100 al 0, en orden decreciente.
- 3.-Hacer un pseudocodigo que imprima los números pares entre 0 y 100.
- 4.-Hacer un programa que imprima la suma de los 100 primeros números.
- 5.-Hacer un pseudocódigo que imprima los números impares hasta el 100 y que imprima cuantos impares hay.
- 6.-Hacer un pseudocodigo que imprima todos los números naturales que hay desde la unidad hasta un numero que introducimos por teclado.
- 7.-Introducir tantas frases como queramos y contarlas.
- 8.-Hacer un pseudocodigo que solo nos permita introducir S o N.
- 9.-Introducir un número por teclado. Que nos diga si es positivo o negativo.
- 10.-Introducir un número por teclado. Que nos diga si es par o impar.
- 11.-Imprimir y contar los múltiplos de 3 desde la unidad hasta un número que introducimos por teclado.
- 12.-Hacer un pseudocodigo que imprima los números del 1 al 100. Que calcule la suma de todos los números pares por un lado, y por otro, la de todos los impares.
- 13.-Imprimir y contar los números que son múltiplos de 2 o de 3 que hay entre 1 y 100.
- 14.-Hacer un pseudocodigo que imprima el mayor y el menor de una serie de cinco números que vamos introduciendo por teclado.
- 15.-Introducir dos números por teclado. Imprimir los números naturales que hay entre ambos números empezando por el más pequeño, contar cuántos hay y cuantos de ellos son pares. Calcular la suma de los impares.

Bucles anidados y subprogramas

- 16.-Imprimir diez veces la serie de números del 1 al 10.
- 17.-Imprimir, contar y sumar los múltiplos de 2 que hay entre una serie de números, tal que el segundo sea mayor o igual que el primero.

- 18.-Hacer un pseudocodigo que cuente las veces que aparece una determinada letra en una frase que introduciremos por teclado.
- 19.-Hacer un pseudocodigo que simule el funcionamiento de un reloj digital y que permita ponerlo en hora.
- 20.-Calcular el factorial de un número, mediante subprogramas.
- 21.-Hacer un programa que calcule independientemente la suma de los pares y los impares de los números entre 1 y 1000, utilizando un switch.

Presentación en pantalla y cabeceras

- 22.-Introducir una frase por teclado. Imprimirla cinco veces en filas consecutivas, pero cada impresión ir desplazada cuatro columnas hacia la derecha.
- 23.-Hacer un pseudocodigo que imprima los números del 0 al 100, controlando las filas y las columnas.
- 24.-Comprobar si un número mayor o igual que la unidad es primo.
- 25.-Introducir un número menor de 5000 y pasarlo a número romano.
- 26.-Introducir una frase por teclado. Imprimirla en el centro de la pantalla.
- 27.-Realizar la tabla de multiplicar de un número entre 0 y 10.

Números aleatorios y menús

- 28.-Simular el lanzamiento de una moneda al aire e imprimir si ha salido cara o cruz.
- 29.-Simular cien tiradas de dos dados y contar las veces que entre los dos suman 10.
- 30.-Simular una carrera de dos caballos si cada uno tiene igual probabilidad de ganar.
- 31.-Introducir dos números por teclado y mediante un menú, calcule su suma, su resta, su multiplicación o su división.
- 32.-Hacer un programa que nos permita introducir un número por teclado y sobre el se realicen las siguientes operaciones: comprobar si es primo, hallar su factorial o imprimir su tabla de multiplicar.