



Calzada San Juan, 2-30 Zona 3 de Mixco, Colonia el Rosario

Instituto
**Emiliani
Somascos**

Hoja de Ejercicios PC2

Tecnología II

5to Bachiller Industrial y Perito con
Especialidad en Computación A y B

Instructor: Dilan Suy

Primera Unidad

Área Técnica

Instrucciones:

Analice y lea de manera correcta cada uno de los enunciados antes de programar, esta actividad esta diseñada para que usted puede aumentar sus conocimientos en ciclos repetitivos. Para esta actividad debera crear un proyecto llamado: **PC2-APELLIDO**, dicho proyecto contara con un menu ya sea con bucle repetitivo o con recursividad, esto queda a su eleccion, cada una de las opciones seran los programas que debe realizar como son 10 seria 11 opciones, diez de los programas y una opcion de salir. Recuerde que el menu no deja de aparecer hasta que el usuario tome la decision de salir.

1. Crea un programa que solicite un numero y realice la suma desde uno hasta el numero ingresado. **Ejemplo:**

El usuario ingresa 5: el resultado es: $1+2+3+4+5 = 15$.

2. Crea un programa que solicite un numero y que realice la tabla de multiplicar del numero de 1 hasta 15. **Ejemplo: (DEBE MOSTRAR EL RESULTADO DE LA TABLA)**

El usuario ingresa el 10: el resultado es:

$$10 \times 1 = 10$$

$$10 \times 2 = 20$$

... ..

$$10 \times 15 = 150$$

3. Crea un programa que solicite un numero y debe mostrar los numeros pares que hay entre el 1 hasta el numero ingresado. **Ejemplo:**

El usuario ingresa 10: el resultado es:

2,4,6,8,10

4. Crear un programa que solicite un numero y debe mostrar una cuenta regresiva desde el numero hasta 0.
5. Crear un programa que solicite numeros enteros al usuario y los vaya sumando, los numeros deben ser distintos a cero, ya que si el usuario ingresa cero el programa finaliza y mostrara todos los numeros ingresados y el resultado de la suma.
6. Crear el sistema de una bovedad, la boveda cuenta con un sistema de password de 4 digitos, si el numero ingreso es menor a 4 mostrar un mensaje que diga que la contraseña no cumple, y muestra el mismo mensaje si la contraseña tiene mas de 4 digitos. La password es 2026 si el usuario ingresa la password correcta mostrara un

mensaje de Hola puedes llevarte todo el dinero, pero si falla 5 veces mostrara un contre regresivo de 10 segundos hasta cero y al finalizar dira hasta la vista baby!

7. Crea un programa que solicite numeros enteros hasta que el usuario ingrese un valor negativo. Usar un ciclo while para ir leyendo y determinar cuál fue el número mayor ingresado (sin contar el negativo).
8. Crear un programa que solcite un numero y que muestre cuantos digitos tiene.
9. Hacer un programa que tenga un menu de una calculadora para el chino de la tienda, esta calculadora solicitara dos numeros por cada operación. El menu tiene las siguientes opciones: Suma, Resta, Multiplicacion, Division, Regresar al menu principal.
10. Crear un programa que ingrese un numero y que realice la restas desde el numero ingresado hasta 1. Por ejemplo: El usuario ingresa 5: el resutlado es: $5-4-3-2-1 = -5$