

0485.- Programación.

[Área personal](#) / [Mis cursos](#) / [Programación](#) / [U2 - Programación estructurada. Entorno de desarrollo. Programar en Java](#)
/ [U2: Tarea 8b - Bucles adicionales](#)

U2: Tarea 8b - Bucles adicionales

EJERCICIOS ADICIONALES PARA BUCLES

1. Realiza el control de acceso a una caja fuerte. La combinación será un número de 4 cifras. El programa nos pedirá la combinación para abrirla. Si no acertamos, se nos mostrará el mensaje "Lo siento, esa no es la combinación" y si acertamos se nos dirá "La caja fuerte se ha abierto satisfactoriamente". Tendremos cuatro oportunidades para abrir la caja fuerte.
2. Escribe un programa que muestre en tres columnas, el cuadrado y el cubo de los 5 primeros números enteros a partir de uno que se introduce por teclado.
3. Escribe un programa que muestre los n primeros términos de la serie de Fibonacci. El primer término de la serie de Fibonacci es 0, el segundo es 1 y el resto se calcula sumando los dos anteriores, por lo que tendríamos que los términos son 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144... El número n se debe introducir por teclado.
4. Escribe un programa que lea una lista de diez números y determine cuántos son positivos, y cuántos son negativos.
5. Realiza un programa que pinte una pirámide por pantalla. La altura se debe pedir por teclado. El carácter con el que se pinta la pirámide también se debe pedir por teclado.
6. Lo mismo que el 5 pero la pirámide hueca
7. Realiza un programa que pida un número por teclado y que luego muestre ese número al revés.
8. Realiza una programa que calcule las horas transcurridas entre dos horas de dos días de la semana. No se tendrán en cuenta los minutos ni los segundos. El día de la semana se puede pedir como un número (del 1 al 7) o como una cadena (de "lunes" a "domingo"). Se debe comprobar que el usuario introduce los datos correctamente y que el segundo día es posterior al primero.
9. Realiza un programa que pinte la letra L por pantalla hecha con asteriscos. El programa pedirá la altura. El palo horizontal de la L tendrá una longitud de la mitad (división entera entre 2) de la altura más uno.
10. Realiza un programa que pinte la letra U por pantalla hecha con asteriscos. El programa pedirá la altura. Fíjate que el programa inserta un espacio y pinta dos asteriscos menos en la base para simular la curvatura de las esquinas inferiores.
11. Realiza un programa que pinte una X hecha de asteriscos. El programa debe pedir la altura. Se debe comprobar que la altura sea un número impar mayor o igual a 3, en caso contrario se debe mostrar un mensaje de error.

Estado de la entrega

Estado de la entrega	No entregado
Estado de la calificación	Sin calificar
Última modificación	-
Comentarios de la entrega	Comentarios (0)

Agregar entrega

Todavía no has realizado una entrega