

## 0485.- Programación.

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

### U2: Tarea 8 - Bucles

**Actividad1-1:** Diseñar un programa que muestre, para cada número introducido por teclado, si es par, si es positivo, y su cuadrado. El proceso terminará cuando el número introducido por teclado sea 0.

**Actividad1-2:** Un centro educativo nos ha pedido que diseñemos una aplicación para calcular datos estadísticos de los alumnos. Se introducirán las edades de los alumnos hasta que una de ellas sea negativa. La aplicación mostrará la suma de las edades, la media, de cuántos alumnos hemos introducido su edad, y cuántos alumnos son mayores de edad.

**Actividad1-3:** Realizar un aplicación que genere un número aleatorio entre 1 y 100. El jugador debe ir probando números tratando de acertarlo. El programa debe indicar "mayor" o "menor" según el número secreto sea mayor o menor que el introducido por el usuario. El proceso finaliza cuando el usuario acierta o cuando se rinde (introduciendo un -1).

**Actividad1-4:** Escribir una aplicación que pida un número  $n$ , y escriba los números desde 1 hasta  $n$ .

**Actividad1-5:** Desarrollar un programa que solicite los valores mínimo y máximo de un rango. A continuación, solicitará por teclado un valor que debe estar dentro del rango. Si no es así, volverá a solicitar un número, y así repetidas veces hasta que el valor esté dentro del rango.

**Actividad1-6:** Escribir todos los múltiplos de 7 menores que 100.

**Actividad1-7:** Diseñar un programa que muestre el producto de los 10 primeros números impares.

**Actividad1-8:** Pedir un número y calcular su factorial.

Ejemplo: Factorial de 5:

$$5! = 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 120$$

**Actividad1-9:** Un centro de investigación de la flora urbana necesita una aplicación que muestre cual es el árbol más alto. Para ello se introducirán por teclado las alturas en cms de cada árbol, terminando cuando se introduzca -1. Los árboles se identifican mediante etiquetas con números correlativos, comenzando en 0.

**Actividad1-10:** Implementar una aplicación que pida un número al usuario entre el 1 y el 10, y calcule su tabla de multiplicar. El código debe asegurarse de que el número introducido está entre 1 y 10, y si no es así, volver a pedirlo hasta que lo cumpla.

**Actividad1-11:** Diseñar una aplicación que muestre las tablas de multiplicar del 1 al 10.

**Actividad1-12:** Pedir 5 calificaciones de alumnos. El programa debe decir, al final, si hay algún suspenso o no lo hay. Nota: cuidado, si hay 2 suspensos, no debe decirlo dos veces.

**Actividad1-13:** Dadas 6 notas, escribir la cantidad de alumnos aprobados, condicionados (=4) y suspensos.

**Actividad1-14:** Pedir un número  $n$  y dibujar un triángulo rectángulo de  $n$  elementos de lado, utilizando para ello asteriscos (\*). Por ejemplo, para  $n=4$ :

\* \* \* \*

\* \* \*

\* \*

\*

**Actividad1-15:** Realizar un programa que nos pida un número  $n$ , y nos diga cuantos números hay entre 1 y  $n$  que sean primos. Un número primo es aquel que sólo es divisible por 1 y por él mismo. Ejemplo: Para  $n=8$ :

1-> primo

2-> primo

3-> primo

4->no primo

5->primo

6->no primo

7->primo

8->no primo

Resultado del programa: Entre 1 y 8 hay 5 números primos.

Estado de la entrega

Estado de la entrega	No entregado
Estado de la calificación	Sin calificar
Última modificación	-
Comentarios de la entrega	<a href="#">Comentarios (0)</a>

Agregar entrega

Todavía no has realizado una entrega

[◀ U2: Tarea 7 - Varios](#)

Ir a...

[U2: Tarea 8b - Bucles adicionales ▶](#)

Usted se ha identificado como Sergio Bejarano Arroyo (Cerrar sesión)

Programación

- Español - Internacional (es)
- English (en)
- Español - Internacional (es)

[Resumen de retención de datos](#)

[Descargar la app para dispositivos móviles](#)

