



GUÍA 4 **Parte 3**: FOR

1. **Números Pares del 1 al 50**

Objetivo: Escribe un programa que imprima todos los números pares del 1 al 50. Utiliza un bucle for para iterar a través de los números y una estructura if para verificar si el número es par.

2. **Suma de los Números del 1 al 10**

CONSIGNA: Escribe un programa que calcule la suma de los números del 1 al 100. Usa un bucle for para sumar los números y luego imprime el resultado en la consola.

3. **Tabla de Multiplicar de un Número**

CONSIGNA: Escribe un programa que imprima la tabla de multiplicar de un número específico (por ejemplo, 7). Usa un bucle for para generar los valores y muestra el resultado en la consola.

4. **Factorial de un Número**

CONSIGNA: Escribe un programa que calcule el factorial de un número dado. Usa un bucle for para multiplicar los números y una estructura if para manejar entradas no válidas (como números negativos).

5. **Contar Vocales en una Cadena**

CONSIGNA: Escribe un programa que cuente el número de vocales en una cadena de texto ingresada por el usuario. Utiliza un bucle for para iterar a través de los caracteres y una estructura if para verificar si un carácter es una vocal.

6. **Números Primos del 1 al 100**

CONSIGNA: Escribe un programa que imprima todos los números primos del 1 al 100. Utiliza un bucle for para iterar a través de los números y otro bucle for junto con una estructura if para verificar si cada número es primo.

7. **Números Fibonacci**

CONSIGNA: Escribe un programa que imprima los primeros 10 números de la secuencia de Fibonacci. Usa un bucle for para generar los números y muestra cada número en la consola.

8. **Determinar si un Año es Bisiesto**

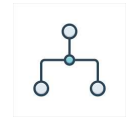
CONSIGNA: Escribe un programa que determine si un año dado es bisiesto. Utiliza una estructura if para aplicar las reglas de los años bisiestos y muestra el resultado en la consola.

9. **Invertir una Cadena**

CONSIGNA: Escribe un programa que invierta una cadena de texto ingresada por el usuario. Utiliza un bucle for para iterar a través de los caracteres de la cadena en orden inverso y luego imprime la cadena invertida.

10. **Calcular Potencia de un Número**

CONSIGNA: Escribe un programa que calcule la potencia de un número (base) elevado a un exponente dado. Usa un bucle for para multiplicar la base por sí misma tantas veces como indique el exponente y muestra el resultado en la consola.



11. Contar Dígitos en un Número

CONSIGNA: Escribe un programa que cuente el número de dígitos en un número entero ingresado por el usuario. Utiliza un bucle while para dividir el número y contar los dígitos, y muestra el resultado en la consola.

12. Suma de Dígitos de un Número

CONSIGNA: Escribe un programa que sume los dígitos de un número entero ingresado por el usuario. Utiliza un bucle while para extraer y sumar los dígitos, y muestra el resultado en la consola. Usa un bucle for para iterar a través de los dígitos.

13. Convertir Temperaturas

CONSIGNA: Escribe un programa que convierta una temperatura ingresada por el usuario de Celsius a Fahrenheit y viceversa. Utiliza una estructura switch para permitir al usuario elegir la conversión y un bucle for para solicitar múltiples conversiones.

14. Determinar el Día de la Semana

CONSIGNA: Escribe un programa que determine el día de la semana correspondiente a un número ingresado por el usuario (1 para Lunes, 2 para Martes, etc.). Utiliza una estructura switch para mostrar el día de la semana correspondiente y un bucle for para solicitar múltiples entradas.

15. Contar Palabras en una Cadena

CONSIGNA: Escribe un programa que cuente el número de palabras en una cadena de texto ingresada por el usuario. Utiliza un bucle for para iterar a través de los caracteres y una estructura if para detectar los espacios que separan las palabras.