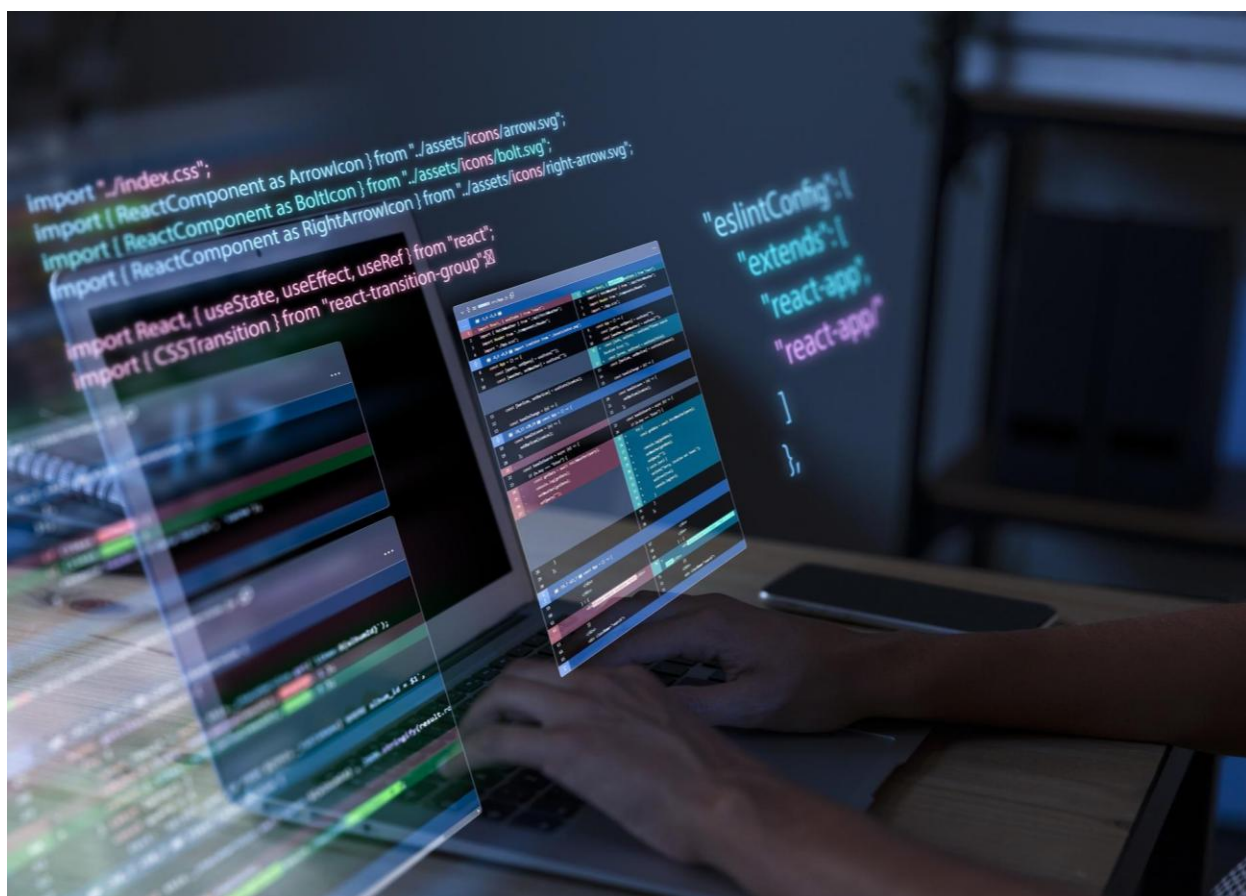


DAM-DAW/PROGRAMACIÓN

Ejercicios

Bucles (I)



Autor: Marcela Martín

Fecha: octubre 2025

1. Implementa la aplicación Eco, que pide al usuario un número y muestra en pantalla la salida:
Eco...
Eco...
Eco...
Se muestra «Eco...» tantas veces como indique el número introducido. La salida anterior sería para el número 3.
2. Diseña un programa que solicite un número entre 0 y 10 y a continuación imprima la tabla de multiplicar de dicho número. Implementa la validación del dato de entrada.
3. Diseña un programa que imprima una cuenta atrás desde 10 a 0.
4. Diseña un programa que solicite dos números al usuario y calcule la suma de todos los números que se encuentran entre ambos.
Por ejemplo, para los datos de entrada 4 y 8 calcula $= 4+5+6+7+8$
5. Diseña una aplicación que muestre la edad máxima y mínima de un grupo de alumnos. El usuario introducirá las edades y terminará escribiendo un -1.
6. Diseña un programa que solicite un número entero y que a continuación imprima todos los números impares desde el 1 hasta el proporcionado por teclado.
7. Diseña un programa que imprima los números del 1 al 100 exceptuando los múltiplos de 3.
8. Diseña un programa que solicite 10 números y devuelva el resultado de multiplicar todos ellos
9. Diseña un programa que imprima los múltiplos de 3 comprendidos entre 5 y 50

10. Diseña un programa que solicite un número entero 'N'. A continuación, solicitará al usuario N números y finalizará imprimiendo la media de todos los valores.
11. Diseña un programa que solicite palabras en minúscula al usuario y las imprima en mayúsculas, finalizará cuando el usuario teclee la palabra 'fin'
12. Diseña un programa que solicite números enteros que irá sumando (acumulando). Cuando detecte que se ha introducido dos veces seguidas el mismo valor, imprimirá el mensaje "Valor repetido. El total de la suma es: XXXX"
13. Diseña un programa que solicite al usuario el nombre de colores. Dejará de solicitar nuevos colores cuando se introduzca 'negro' (NO sensible a mayúsculas).
Al finalizar imprime el número de colores total introducido, excluyendo el 'negro'
Y el número de veces que se ha introducido 'azul' (sensible a mayúsculas)
14. Implementa un programa que pida al usuario un número positivo y lo muestre dígito a dígito. Por ejemplo, para el número 123, debe mostrar primero el 3, a continuación, el 2 y por último el 1