

Ejercicios 2.2 Bucles

[Ejercicio 1](#)[Ejercicio 2](#)[Ejercicio 3](#)[Ejercicio 4](#)[Ejercicio 5](#)[Ejercicio 6](#)[Ejercicio 7](#)

Ejercicio 1

Haz un programa para simular 20 lanzamientos de un dado.

Ejercicio 2

Genera números aleatorios y muéstralos hasta que salga uno que sea múltiplo de 9.

Ejercicio 3

Dados dos números enteros positivos, calcula su producto utilizando solo sumas.

Ejercicio 4

Solicítale al usuario un número entre 0 y 10 ambos incluidos:

- Si el usuario introduce un número que no esté dentro de ese rango, vuelve a pedirselo tantas veces como sea necesario, es decir, hasta que introduzca un número entre 0 y 10.
- Una vez obtenido el número dentro de ese rango, muestra la tabla de multiplicar de dicho número.

Ejercicio 5

Utilizando un bucle *for* con dos contadores, realiza un programa que dados dos números enteros $n1$ y $n2$ que se introducen por teclado y que cumplan que $n1 < n2$, vaya aumentando $n1$ al doble de su valor y disminuyendo $n2$ a la mitad de su valor hasta que $n1 > n2$.

Ejercicio 6

Realiza un programa en el cual se introduzcan notas numéricas correspondientes a las calificaciones de un grupo de alumnos y se presenten en pantalla el número total de alumnos que han sacado muy deficiente (0,1,2), insuficiente (3,4), aprobado (5), bien (6), notable (7,8) y sobresaliente (9,10).

Ejercicio 7

Realiza un programa que calcule la suma de los pares y de los impares comprendidos entre dos valores enteros $n1$ y $n2$ que se introducen por teclado y que cumplan que $n1 < n2$.