

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN. PRÁCTICA 2

Realizar los siguientes ejercicios utilizando la aplicación Dia Diagram Editor.

Entregar en la tarea correspondiente del curso de Moodle (Aula Virtual) un fichero .ZIP (T01p02.zip) con todos aquellos ficheros de respuesta a los ejercicios propuestos (Ej: t01p02e01.dia,...).

1.- (Variables, lectura y escritura por pantalla y bucle “hacer_mientras”)

Lee números enteros por pantalla y escribe su valor. El proceso se repetirá mientras sean menores de 10.

2.- (Variables, lectura y escritura por pantalla y bucle “mientras_hacer”)

Lee números enteros por pantalla y escribe su valor. El proceso se repetirá mientras sean menores de 10. Se debe leer al menos un número.

3.- (Variables, lectura y escritura por pantalla y bucle “mientras_hacer”)

Lee caracteres por pantalla y escribe su valor. El proceso se repetirá hasta que se lean 5 caracteres. Utilizar una variable “contador” para contar el número de caracteres leídos.

4.- (Variables, lectura y escritura por pantalla y bucle “para_hacer”)

Lee caracteres por pantalla y escribe su valor. El proceso se repetirá 5 veces. El contador debe incrementarse de dos en dos.

5.- (Variables, lectura y escritura por pantalla, condicional y bucles)

Lee 3 números enteros menores de 100 por pantalla y, a continuación, escribe el mayor y el menor de los tres. Utilizar variables de “apoyo” para averiguar en cada iteración cuál es el mayor y el menor.

6.- (Variables, lectura y escritura por pantalla, condicional y bucles)

Lee números enteros por pantalla mientras que sean distintos de 0. Para cada número, mostrar un mensaje por pantalla diciendo si es un número primo o no. Un número es primo si el número de divisores del número es 2 (el 1 y el mismo). Un número es divisor con otro si el resto de la división del primero con el segundo es 0.