

**DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA**  
**PROGRAMACIÓN**  
**TEMA 1. INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN.**  
**PRÁCTICA 2**

Para cada uno de los siguientes ejercicios realizar un Diagrama de Flujo utilizando la aplicación “Dia” y un Programa en Lenguaje C, acorde al diagrama anterior, utilizando la aplicación “Notepad++” y compilando en la Consola de Windows con “MinGW”.

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

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

**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.