

Familia Profesional <b>Informática y Telecomunicaciones</b>		Nombre del Ciclo Formativo Título de <b>Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web</b>			
Centro Educativo <b>IES Campanillas</b> (sede PTA)		Módulo Profesional <b>Programación</b> Código: <b>0485</b> N.º de créditos ECTS: <b>14</b>		Profesor <b>Juan Antonio Jiménez Morales</b>	
Curso lectivo <b>2019 / 2020</b>	Grupo <b>1º DAW</b>	Tipo de documento <b>Relación ejercicios cortos 1</b>	Temática: <b>Bucles</b>	Fecha <b>10/10/2019</b>	Pág. <b>1/3</b>

## INSTRUCCIONES

- ➔ Debe dedicar a cada ejercicio no más de 10 minutos. Si en 10 minutos no ha podido sacarlo, pase al siguiente.
- ➔ Una vez haya llegado al final de la relación, vuelva a intentar los ejercicios que en la pasada anterior no pudo sacar. Haga esto no más de 3 veces. Si en 3 intentos no ha podido sacarlos, presente al profesor lo que tenga hecho y observe la solución.

## EJERCICIOS

- Realice un programa que presente por pantalla una lista de números enteros consecutivos en orden creciente, desde el 0 en adelante. El programa pedirá la cantidad de números que se van a mostrar.

Ejemplo:

Introduzca la cantidad de números: 7  
1-2-3-4-5-6-7

- Realice un programa que presente por pantalla una lista de números enteros consecutivos en orden creciente. El programa pedirá la cantidad de números que se van a mostrar y a partir de qué número.

Ejemplo:

Introduzca la cantidad de números: 7  
Introduzca el primer número: 19  
19-20-21-22-23-24-25

- Realice un programa que presente por pantalla una lista de números enteros en orden creciente. Los números no serán consecutivos, sino que irán saltando según se le indique al programa. El programa pedirá la cantidad de números que se van a mostrar, a partir de qué número se inicia la lista y el "salto" entre los números.

Ejemplo:

Introduzca la cantidad de números: 7  
Introduzca el primer número: 18  
Introduzca el salto: 3  
18-21-24-27-30-33-36

- Realice un programa que presente por pantalla una lista de números enteros en orden decreciente. El programa pedirá el valor más alto, el valor más bajo y el salto que habrá entre número y número.

Ejemplo:

Introduzca el número más alto: 86  
Introduzca el número más bajo: 68  
Introduzca el salto: 4  
86-82-78-74-70

- Realice un programa que presente por pantalla las siguientes figuras, a partir del número que introduzca el usuario.

Introduzca un número: 6		
1	1	6
2	12	65
3	123	654
4	1234	6543
5	12345	65432
6	123456	654321

Familia Profesional <b>Informática y Telecomunicaciones</b>		Nombre del Ciclo Formativo Título de <b>Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web</b>			
Centro Educativo <b>IES Campanillas</b> (sede PTA)		Módulo Profesional <b>Programación</b> Código: <b>0485</b> N.º de créditos ECTS: <b>14</b>		Profesor <b>Juan Antonio Jiménez Morales</b>	
Curso lectivo <b>2019 / 2020</b>	Grupo <b>1º DAW</b>	Tipo de documento <b>Relación ejercicios cortos 1</b>	Temática: <b>Bucles</b>	Fecha <b>10/10/2019</b>	Pág. <b>2/3</b>

6. Realice un programa que presente por pantalla las siguientes figuras, todas de la misma altura. La altura será preguntada al usuario.

```

Introduzca la altura: 6
1           6           1
22          55          12
333         444         123
4444        3333        1234
55555       22222       12345
666666      111111      123456

```

7. Realice un programa que presente por pantalla las siguientes figuras, todas de la misma altura. La altura será preguntada al usuario.

Ejemplo:

```

Introduzca la altura: 6
1           6           1
22          55          12
333         444         123
4444        3333        1234
55555       22222       12345
666666      111111      123456

```

8. Realice un programa que capture números enteros por teclado, y que presente su cuadrado por pantalla. Debe hacer esto de manera repetitiva, hasta que el usuario introduzca un cero.

Ejemplo:

```

Introduzca un número entero (0 para salir): 7
El cuadrado de 7 es 49
Introduzca un número entero (0 para salir): 2
El cuadrado de 2 es 4
Introduzca un número entero (0 para salir): 0

```

9. Realice un programa que capture números enteros por teclado, y que presente su cuadrado por pantalla. Debe hacer esto de manera repetitiva, hasta que el usuario introduzca un cero o hasta que el usuario haya introducido 4 números.

10. Realice un programa que capture palabras por teclado y las presente en el mismo orden en que las introdujo. El programa pedirá recurrentemente palabras, y se detendrá cuando la palabra introducida sea "salir". Entonces mostrará por pantalla todas las palabras anteriores introducidas.

Ejemplo:

```

Introduzca una palabra (acaba con "salir"): hola
Introduzca una palabra (acaba con "salir"): una
Introduzca una palabra (acaba con "salir"): prueba
Introduzca una palabra (acaba con "salir"): salir
hola una prueba

```

Familia Profesional <b>Informática y Telecomunicaciones</b>		Nombre del Ciclo Formativo Título de <b>Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web</b>			
Centro Educativo <b>IES Campanillas</b> (sede PTA)		Módulo Profesional <b>Programación</b> Código: <b>0485</b> N.º de créditos ECTS: <b>14</b>		Profesor <b>Juan Antonio</b> <b>Jiménez Morales</b>	
Curso lectivo <b>2019 / 2020</b>	Grupo <b>1º DAW</b>	Tipo de documento <b>Relación ejercicios cortos 1</b>	Temática: <b>Bucles</b>	Fecha <b>10/10/2019</b>	Pág. <b>3/3</b>

11. Realice un programa que capture palabras por teclado y las presente en orden inverso en que las introdujo. El programa pedirá recurrentemente palabras, y se detendrá cuando la palabra introducida sea "salir". Entonces mostrará por pantalla todas las palabras anteriores introducidas.

Ejemplo:

Introduzca una palabra (acaba con "salir"): hola  
 Introduzca una palabra (acaba con "salir"): una  
 Introduzca una palabra (acaba con "salir"): prueba  
 Introduzca una palabra (acaba con "salir"): salir  
 prueba una hola

12. Realice un programa que capture palabras por teclado y las presente en orden inverso en que las introdujo. El programa pedirá recurrentemente palabras, y se detendrá cuando la palabra introducida sea "salir" o haya introducido 4 palabras. Entonces mostrará por pantalla todas las palabras anteriores introducidas.