**Ejercicio 1**

Escribir un programa que pida al usuario una palabra y la muestre por pantalla 10 veces.

**Ejercicio 2**

Escribir un programa que pregunte al usuario su edad y muestre por pantalla todos los años que ha cumplido (desde 1 hasta su edad).

**Ejercicio 3**

Escribir un programa que pida al usuario un número entero positivo y muestre por pantalla todos los números impares desde 1 hasta ese número separados por comas.

**Ejercicio 4**

Escribir un programa que pida al usuario un número entero positivo y muestre por pantalla la cuenta atrás desde ese número hasta cero separados por comas.

**Ejercicio 5**

Escribir un programa que pregunte al usuario una cantidad a invertir, el interés anual y el número de años, y muestre por pantalla el capital obtenido en la inversión cada año que dura la inversión.

**Ejercicio 6**

Escribir un programa que pida al usuario un número entero y muestre por pantalla un triángulo rectángulo como el de más abajo, de altura el número introducido.

\*

\*\*

\*\*\*

\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

**Ejercicio 7**

Escribir un programa que muestre por pantalla la tabla de multiplicar del 1 al 10.

**Ejercicio 8**

Escribir un programa que pida al usuario un número entero y muestre por pantalla un triángulo rectángulo como el de más abajo.

1

3 1

5 3 1

7 5 3 1

9 7 5 3 1

**Ejercicio 9**

Escribir un programa que almacene la cadena de caracteres contraseña en una variable, pregunte al usuario por la contraseña hasta que introduzca la contraseña correcta.

**Ejercicio 10**

Escribir un programa que pida al usuario un número entero y muestre por pantalla si es un número primo o no.

**Ejercicio 11**

Escribir un programa que pida al usuario una palabra y luego muestre por pantalla una a una las letras de la palabra introducida empezando por la última.

**Ejercicio 12**

Escribir un programa en el que se pregunte al usuario por una frase y una letra, y muestre por pantalla el número de veces que aparece la letra en la frase.

**Ejercicio 13**

Escribir un programa que muestre el eco de todo lo que el usuario introduzca hasta que el usuario escriba “salir” que terminará.