

EJERCICIOS PROPUESTOS PARA EL TEMA DE CONTROL DE FLUJO

1. Leer un número entero y escribir su valor absoluto
2. Leer la nota de un examen y felicitar si es mayor que 5, en otro caso recomendar más estudio
3. Leer valor entero y si es 1, escribir UNO, si es 2, escribir 2, si es 3, escribir TRES, en otro caso escribir NI UNO, NI DOS, NI TRES
4. Hacer un programa que lea tres enteros y si el primero es negativo escriba la multiplicación de los tres números leídos, en otro caso escribirá la suma de los tres.
5. Escribir un programa en C que lea al menos dos valores enteros positivos por teclado (0 para acabar), e imprima al final el menor y el mayor de los valores leídos.
6. Escribir un programa en C que lea caracteres por teclado, si se lee una letra mayúscula imprima la correspondiente minúscula y viceversa, si lee un dígito imprima el valor resultante de sumarle 80. Cualquier otro carácter no se imprimirá. El programa terminará cuando se lea un '*’.
7. Escribir un programa en C que lea un número entero positivo n por teclado, e imprima por pantalla la serie armónica: $1/1, 1/2, 1/3, \dots, 1/n$.
8. Escribir un programa en C que lea un número entero positivo n por teclado, e imprima por pantalla los resultados de la serie armónica: $1/1, 1/2, 1/3, \dots, 1/n$.
9. Escribir un programa que imprima en cuatro columnas los caracteres correspondientes a los códigos ASCII del 32 al 255.
10. Escribir un programa en C que imprima por pantalla la tabla de multiplicar cruzada hasta 10. Por ejemplo, si fuera hasta 4 habría que imprimir:

	1	2	3	4
1	1	2	3	4
2	2	4	6	8
3	3	6	9	12
4	4	8	12	16

11. Escribir un programa que lea un nº real y otro entero, entre 1 y 15, e imprima el resultado de elevar el primero al segundo.
12. Escribir un programa que lea un nº entero y lo imprima invertido.
13. Escribir un programa que imprima un cuadrado centrado en la pantalla de lado n , siendo n un valor entre 2 y 24, utilizando para ello un carácter introducido por teclado. Se tendrá en cuenta que la pantalla tiene 25 líneas y 80 columnas.
14. Escribir un programa que dibuje un rectángulo de lado $n \times m$, dibujando sólo el contorno, es decir, la parte interior del rectángulo deberá estar vacía. Para el dibujo se utilizará un carácter introducido por teclado. N y m deberán ser menores o iguales a 24. Se tendrá en cuenta que la pantalla tiene 25 líneas y 80 columnas.
15. Escribir un programa que imprima un rombo centrado en la pantalla de altura $2n-1$, siendo n un valor entre 2 y 10, utilizando para ello un carácter introducido por teclado. Se tendrá en cuenta que la pantalla tiene 25 líneas y 80 columnas.