

Ejercicios con Estructuras repetitivas o Bucles

1. Determine el promedio de 15 numeros enteros o decimales pedidos por consola.
2. Elaborar las tablas de multiplicar del 3, 5 ,7, 9. Aplicar la operacion hasta el numero 15.
3. Construya un algoritmo donde se visualice la serie Fibonacci hasta un limite dado por consola
 - Serie Fibonacci: 0, 1, 1, 2, 3 ,5, 8, 13, 21, 34
4. Haz una aplicacion que determine por consola el limite de numeros a ingresar y que saque por consola el numero mayor de todos, ademas darle la validacion de que el limite de la lista no puede ser menor o igual a 0
5. Determine el promedio de edades de los jugadores de un equipo de futbol y saca por consola la edad minima y la edad maxima
6. Diseñe un algoritmo que lea el numero de estudiantes que conforman un grupo , si el valor digitado es igual o menor que cero deberia arrojar un mensaje informando que el grupo debe tener por lo menos un integrante.

Si hay integrantes, debe leerse cada una de las notas (ciclo), e ir identificando cual es la mayor nota y cual es la menor nota.

En el caso de la mayor nota contar cuantos estudiantes tuvieron esa nota, se deben ir sumando las notas para al final calcular el promedio. Se debe visualizar la nota minima, la nota maxima, numero de estudiantes con nota maxima y el promedio del grupo.

7. Diseñe un algoritmo que lea un monto de dinero a recolectar y el número personas a la cual se le va a solicitar un aporte, si se alcanza el monto (igual o mayor) se deja de pedir, mientras tanto, vaya sumando los aportes, vaya contando cuantos aportaron, vaya contando cuantos NO aportaron (Aportes en 0). Al final de la recolecta, Si el número de persona es menor o igual a cero debemos sacar un mensaje donde indique que no hubo personas a quien pedirles, de lo contrario (sino) saque el monto de dinero establecido, los aportes totales, cuantos aportaron, cuantos no aportaron y cuantos se le dejo de pedir. Además, comparar el monto inicial con los aportes conseguido e indicar a través de un mensaje si se logró o no con el objetivo a recolecta