

EJERCICIO 34

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

EJERCICIO 35

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 36

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 37

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 38

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 39

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 40

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

EJERCICIO 41

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 42

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 43

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

EJERCICIO 44

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 45

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 46

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