

1. Realizar un programa que haga eco. Se le pedirá una palabra al usuario y se mostrará dos veces dicha palabra.

El programa finalizará cuando el usuario introduzca la palabra fin.

2. Modificar el programa de la calculadora para que el usuario pueda utilizarla tantas veces como quiera. Es decir, una vez realizada una operación le seguirá pidiendo dos números. El programa finalizará cuando el usuario introduce dos 0 (o 0.0 si se ha realizado con decimales)
3. Programa que recibe un número (lo introduce el usuario) y nos muestra por pantalla si es un número primo.
4. Programa que recibe dos números (los introduce el usuario) y devuelve el máximo común divisor.
5. Programa que recibe un carácter (lo introduce el usuario) y muestra por pantalla si es vocal o no.
6. Programa que recibe un carácter (lo introduce el usuario) y muestra por pantalla si es una letra del alfabeto.
7. Programa que dibuja con asteriscos el cuadrado con la base y altura indicada por el usuario. Por ejemplo, si el usuario introduce por teclado una base de 5 y una altura de 3, el rectángulo a mostrar será el indicado a continuación:

```
* * * * *
* * * * *
* * * * *
```

8. Dado un número que el usuario introduce por teclado dibuja por pantalla un triángulo como el indicado a continuación. Por ejemplo, si el usuario introduce el número 5, el resultado será:

```

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

```

9. Dado un número que el usuario introduce por teclado dibuja por pantalla un triángulo como el indicado. Por ejemplo, si el usuario introduce el número 5, el resultado será:

```

      *
     * *
    * * *
   * * * *
  * * * * *

```

10. Dado un número que el usuario introduce por teclado dibuja por pantalla un triángulo que adopte una forma como la indicada, teniendo en cuenta que se rellenan los huecos con caracteres en blanco. Por ejemplo, si se introduce el valor 7 el resultado sería:

```

      *
     * * *
    * * * *
   * * * * *
  * * * * *

```

11. Dado un número, que se corresponde con la altura del rombo, que el usuario introduce por teclado dibuja por pantalla un rombo como el indicado.
12. Habrá que comprobar que el número recibido es un número impar mayor o igual que 3.

```

      *
     * * *
    * * * *
   * * * *
  * * *
 *

```

13. Programa que pide sucesivamente un número al usuario. Si es par muestra por pantalla que el número es par y, en caso de que sea impar muestra lo contrario.

El programa finaliza cuando el usuario introduce dos números pares seguidos.