

Programación – 1º DAM

Hoja 07 – Sentencias de control - Bucles

Profesor: Jorge Sánchez

- [1] Crear un programa que escriba los números del 1 al 3000
- [2] Crea un programa que escriba los números del 1 al 3000 de dos en dos
- [3] Crea un programa que lea un número positivo y el programa escriba su raíz cuadrada. Si el usuario no escribe un número positivo, se avisará del error y se volverá a solicitar el número. Este proceso se repetirá hasta que el número sea positivo.
- [4] Crea un programa que muestre por pantalla el código ASCII extendido a Europa Occidental (son los primeros 256 caracteres)
- [5] Crear un programa que pregunte al usuario si quiere salir. Si el usuario escribe **S** o **s**, el programa saldrá. En otro caso volverá a preguntar si quiere salir.
- [6] Mejorar el programa anterior para que el programa salga cuando haya preguntado cinco veces (aunque el usuario no haya escrito **S**)
- [7] Crear un programa llamado **Bucle1** que lea un número y escriba los números del 1 al número y seguido los que van del número al 1. Ejemplo (suponiendo que hemos leído el 5)

1 2 3 4 5 4 3 2 1

- [8] Crear un programa que sirva para calcular el salario semanal de unos empleados a los que se les paga 15 euros por hora si éstas no superan las 35 horas. Cada hora por encima de 35 se considerará extra y se paga a 22 €. El programa pide las horas del trabajador y devuelve el salario que se le debe pagar.
- [9] Crear un programa que lea un número entero (tiene que ser positivo, habrá que comprobarlo) y escriba cada cifra del número en una línea distinta (no importa que el número se escriba al revés)
- [10] Crear un programa que lea un número entero positivo y escriba tantos asteriscos como indique el número
- [11] Crear un programa que mejore el programa anterior para que el programa siga preguntando por nuevos números hasta que el usuario escriba el número 0. Ejemplo de funcionamiento:

Escriba un número: 8

Escriba un número: 5

Escriba un número: 3

Escriba un número: 0