

Programación – 1º DAM

Hoja 09 – Sentencias de control – Bucles anidados

Profesor: Jorge Sánchez

- [1] Crear un programa que irá leyendo leerá cantidades y precios de productos. El programa pide el nombre del producto, la cantidad y el precio que vale el producto.

Al final indicará el total de la factura (suma de todas las cantidad y precios). Llegamos al final si dejamos la cantidad a cero.

Ejemplo:

Escribe el nombre del artículo

Lápices duros

Escribe la cantidad

3

Escribe el precio

0,65

Artículo: Lápices duros, Cantidad: 3, Precio: 0.65, Total:
1.95000000000000002

Escribe el nombre del artículo

Bolígrafo BIC azul

Escribe la cantidad

4

Escribe el precio

0,43

Artículo: Bolígrafo BIC azul, Cantidad: 4, Precio: 0.43, Total: 1.72

Escribe el nombre del artículo

Escribe la cantidad

0

Total de la factura: 3.67

- [2] Haz un programa que permita jugar con el ordenador de esta forma:
1. El ordenador debe "pensar" un número del 1 al 100
 2. El usuario dice el número que cree que es la solución
 3. El ordenador le dice si el número que ha pensado es **menor** o **mayor** o si el usuario ha acertado
 4. El usuario indica otro número y volvemos al paso 3 hasta que el usuario acierte

- [3] Realizar estas mejoras sobre el juego anterior:
1. Tras jugar la primera partida, el ordenador pregunta al usuario si quiere seguir jugando. Si desea seguir jugando volveremos a jugar otra partida
 2. Al final de cada partida indicará el número de intentos y además escribirá lo siguiente:
 - i. Si el usuario ha adivinado a la primera, el ordenador escribirá: **¡¡¡¡Increíble!!!!**
 - ii. Si hace de dos a cuatro intentos el ordenador escribirá: **¡Espectacular!**
 - iii. Si hace de cinco o seis intentos el ordenador escribirá: **Muy bueno**
 - iv. Si hace siete intentos, el ordenador escribirá **No esperaba menos**
 - v. Si el usuario hace de siete a diez intentos, escribirá: **Flojo**
 - vi. Si el usuario hace más de diez intentos, escribirá: **¡Muy malo!**
 3. Cuando el usuario abandona el juego, el ordenador indicará cuántas partidas ha jugado y la media de aciertos en total.

- [4] Crear un programa lea un número entero y dibuje en pantalla la tabla de multiplicar de ese número hasta el 20. Por ejemplo, para el número 8 sería:

8 16 24 32 40 48 56 64 72 80 88 96 104 112 120 128 136 144 152 160

- [5] Crear un programa que escriba la tabla de multiplicar completa hasta el número que indique el usuario por teclado. Por ejemplo si escribe el 15:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90
7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105
8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120
9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150
11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	154	165
12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144	156	168	180
13	26	39	52	65	78	91	104	117	130	143	156	169	182	195
14	28	42	56	70	84	98	112	126	140	154	168	182	196	210
15	30	45	60	75	90	105	120	135	150	165	180	195	210	225