

Ejercicios UD02 – Bloque 02

- Ej1.** Crea un programa que lea una letra tecleada por el usuario y diga si se trata de un número real, un número entero o una letra.
- Ej2.**
- Ej3.** Pedir dos números al usuarios y realizar $a^{**}b$ a partir del producto.
- Ej4.** Realizar un programa que pida al usuario un número, y el programa realice la suma de todos los números desde el 1 hasta el número facilitado por el usuario.
- Ej5.** Realizar un algoritmo que pida un numero al usuario y sea capaz de escribir los números múltiplos de 2 y múltiplos de 3 de forma ordenada que hay desde el 1 hasta el número facilitado.
- Ej6.** Pedir a usuario números enteros, hasta encontrar un -1. Indicar si se han introducido más números pares o impares
- Ej7.** Pedir al usuario que introduzca números hasta encontrar un -1. Comprobar que la secuencia de números siempre es creciente. En el momento que no sea creciente, indicar el error y para la ejecución del programa.
- Ej8.** Pedir al usuario que introduzca una secuencia de números acabada en 0, indicar que posición ocupa el número 12345.
- Ej9.** Pedir una cadena de texto, codificarla de la siguiente manera: A = 0, B = 1, C= 2 Las minúsculas no se codifican.
- Ej10.** Pedir un numero al usuario y decir si es capicúa
- Ej11.** Pedir una palabra al usuario y decir si es capicúa
- Ej12.** Pedir al usuario una secuencia de notas acabada en -1, la aplicación debe ser capaz de avisar de que el número introducido no es una nota ej: 12. Y se parará al encontrar el primer suspenso.
- Ej13.** Pedir una secuencia de números acabada en -1 al usuario, indicar si en ella existe un 55
- Ej14.** Pedir al usuario una secuencia de números enteros acabados en 0, e ir indicando el número de dígitos que tiene el número.
- Ej15.** Pedir al usuario una secuencia de números enteros acabados en 0, e indicar al usuario si la suma de los dígitos del numero introducido es > 25
- Ej16.** Pedir al usuario una secuencia de números enteros acabados en 0, e indicar al usuario si alguno de los números introducidos tiene todas sus cifras iguales.
- Ej17.** Pedir al usuario una secuencia de números enteros acabados en 0, e indicar al usuario si alguno de los números introducidos es primo