Ejercicios UD02 – Bloque 02

1. 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.
2. Pedir dos números al usuarios y realizar a \*\* b a partir del producto.
3. 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.
4. 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.
5. Pedir a usuario números enteros, hasta encontrar un -1. Indicar si se han introducido más números pares o impares
6. 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.
7. Pedir al usuario que introduzca una secuencia de números acabada en 0, indicar que posición ocupa el número 12345.
8. Pedir una cadena de texto, codificarla de la siguiente manera: A = 0, B = 1, C= 2 …. Las minúsculas no se codifican.
9. Pedir un numero al usuario y decir si es capicúa
10. Pedir una palabra al usuario y decir si es capicúa
11. 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.
12. Pedir una secuencia de números acabada en -1 al usuario, indicar si en ella existe un 55
13. Pedir al usuario una secuencia de números enteros acabados en 0, e ir indicando el número de dígitos que tiene el número.
14. 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
15. 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.
16. Pedir al usuario una secuencia de números enteros acabados en 0, e indicar al usuario si alguno de los números introducidos es primo