

# Ejercicios para repasar en clase

1. Desarrolla un algoritmo que muestra en pantalla los múltiplos de 2, pero no de 6, que hay entre 0 y 100.
2. Diseña un algoritmo que pide un número y empieza una cuenta atrás esperando 1 segundo entre número y número.
3. Programa un software que da el cambio en una máquina expendedora.
4. Diseña un programa que va pidiendo números positivos hasta que el usuario introduce un número negativo. Al final muestra la cantidad de números introducidos, el mayor, el menor y el promedio.
5. Realiza un programa que pinte la letra U por pantalla hecha con asteriscos. El programa pedirá la altura. El programa inserta un espacio y pinta dos asteriscos menos en la base para simular la curvatura de las esquinas inferiores.
6. Realiza un conversor del sistema decimal al sistema de “palotes”.

Introduce un número: 7 	Introduce un número: 25   -	Introduce un número: 2123   - -  -
----------------------------	--------------------------------	---------------------------------------

7. Escribe un programa que pida un número entero positivo entre 1 y 20 por teclado y que muestre a continuación los números desde el 1 al número introducido junto con su factorial.
8. Escribe un programa que pida un número entero positivo por teclado y que muestre a continuación los 5 números consecutivos a partir del número introducido. Al lado de cada número se debe indicar si se trata de un primo o no.
9. Escribe un programa que pida un número por teclado y que luego lo “disloque” de tal forma que a cada dígito se le suma 1 si es par y se le resta 1 si es impar. Usa long en lugar de int donde sea necesario para admitir números largos. Si te ves con ganas intenta al revés, dado un número dislocado, ponlo bien.
10. Con motivo de la celebración del día de la mujer, el 8 de marzo, nos han encargado realizar un programa que pinte un 8 por pantalla usando la letra M. Se pide al usuario la altura, que debe ser un número entero impar mayor o igual que 5. Si el número introducido no es correcto, el programa deberá mostrar un mensaje de error. A continuación, se muestran algunos ejemplos. La anchura de la figura siempre será de 6 caracteres.

### Ejemplo 3:

Por favor, introduzca la altura (número impar mayor o igual a 5): 5

MMMMMM

M M

MMMMMM

M M

MMMMMM

### Ejemplo 4:

Por favor, introduzca la altura (número impar mayor o igual a 5): 9

MMMMMM

M M

M M

M M

MMMMMM

M M

M M

M M

MMMMMM