

Estructuras alternativas

# Ejercicio 1

- Algoritmo que pida un número y diga si es positivo, negativo o 0.

## Ejercicio 2

- Escribe un programa que pida un nombre de usuario y una contraseña y si se ha introducido “pepe” y “asdasd” se indica “Has entrado al sistema”, sino se da un error.

# Ejercicio 3

- Algoritmo que pida tres números y los muestre ordenados (de mayor a menor)

# Ejercicio 4

- Escribe un programa que pida una fecha (día, mes y año) y diga si es correcta.

Estructuras repetitivas

# Ejercicio 1

- Crea una aplicación que pida un número y calcule su factorial (El factorial de un número es el producto de todos los enteros entre 1 y el propio número y se representa por el número seguido de un signo de exclamación. Por ejemplo  $5! = 1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5 = 120$ )

## Ejercicio 2

- Algoritmo que pida números hasta que se introduzca un cero. Debe imprimir la suma y la media de todos los números introducidos.



## Ejercicio 3

- Realizar un algoritmo que muestre la tabla de multiplicar de un número introducido por teclado.

## Ejercicio 4

- Algoritmo que muestre la tabla de multiplicar de los números 1,2,3,4 y 5.

# Ejercicio 5

- Escribe un programa que diga si un número introducido por teclado es o no primo. Un número primo es aquel que sólo es divisible entre él mismo y la unidad. Nota: Es suficiente probar hasta la raíz cuadrada del número para ver si es divisible por algún otro número.