

EJERCICIOS PSeINT

Nota: Entrega una carpeta comprimida con tu nombre con todos los ejercicios resueltos. Inserta comentarios.

1 - Pide al usuario un número. Suma todos los números desde el 1 al número pedido.

2 - Supongamos que deseas escribir un programa que determine la calificación de un estudiante en función de su puntuación en un examen. La escala de calificaciones es la siguiente:

- 90-100: Sobresaliente
- 70-89: Notable
- 60-79: Bien
- 50-69: Suficiente
- Menos de 50: Suspenso

Realiza las validaciones correspondientes.

3 - Adivina el número. En este juego, el programa genera un número aleatorio entre 1 y 100 (investiga sobre la función **azar**), y el jugador tiene que adivinarlo. El programa dará pistas si el número ingresado es mayor o menor que el número secreto. Además, informará al usuario del número de intentos que ha utilizado para adivinar el número.

Ejemplo: "¡Correcto! Has adivinado el número en", intentos, "intentos."

4 - Contador de números primos. Programa un algoritmo que cuente la cantidad de números primos en un rango dado (por ejemplo, del 1 al 100). Recuerda que un número primo es aquel que sólo es divisible por 1 y por sí mismo.

Pista: 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29

5 - Realiza un programa que pida al usuario un número e imprima por pantalla la tabla de multiplicar de ese número hasta 10. Utiliza el bucle "Para"

6 - Escribe un programa en pseudocódigo que realice operaciones de suma, resta, multiplicación y división de dos números. Deberás pedir también el tipo de operación que se desee calcular. Para realizar la operación, utiliza el bucle **Según-caso, caso- de otro modo**. Contempla los casos erróneos, como dividir entre "0".