

- 1.-Hacer un pseudocódigo que imprima los números del 1 al 100.  
-----
- 2.-Hacer un pseudocódigo que imprima los números del 100 al 0, en orden decreciente.  
-----
- 3.-Hacer un pseudocódigo que imprima los números pares entre 0 y 100.  
-----
- 4.-Hacer un programa que imprima la suma de los 100 primeros números.  
-----
- 5.-Hacer un pseudocódigo que imprima los números impares hasta el 100 y que imprima cuantos impares hay.  
-----
- 6.-Hacer un pseudocódigo que imprima todos los números naturales que hay desde la unidad hasta un numero que introducimos por teclado.  
-----
- 7.-Introducir tantas frases como queramos y contarlas.  
-----
- 8.-Hacer un pseudocódigo que solo nos permita introducir S o N.  
-----
- 9.-Introducir un numero por teclado. Que nos diga si es positivo o negativo.  
-----
- 10.-Introducir un numero por teclado. Que nos diga si es par o impar.  
-----
- 11.-Imprimir y contar los múltiplos de 3 desde la unidad hasta un numero que introducimos por teclado.  
-----
- 12.-Hacer un pseudocódigo que imprima los números del 1 al 100. Que calcule la suma de todos los números pares por un lado, y por otro, la de todos los impares.  
-----
- 13.-Imprimir y contar los números que son múltiplos de 2 o de 3 que hay entre 1 y 100.  
-----
- 14.-Hacer un pseudocódigo que imprima el mayor y el menor de una serie de cinco números que vamos introduciendo por teclado.  
-----
- 15.-Introducir dos números por teclado. Imprimir los números naturales que hay entre ambos números empezando por el m s pequeño, contar cuantos hay y cuántos de ellos son pares. Calcular la suma de los impares.  
-----

16.-Imprimir diez veces la serie de números del 1 al 10.

-----

17.-Imprimir, contar y sumar los múltiplos de 2 que hay entre una serie de números, tal que el segundo sea mayor o igual que el primero.

-----

18.-Hacer un pseudocódigo que cuente las veces que aparece una determinada letra en una frase que introduciremos por teclado

-----

19.-Hacer un pseudocódigo que simule el funcionamiento de un reloj digital y que permita ponerlo en hora.

-----

20.-Calcular el factorial de un numero, mediante subprogramas.

-----

21.-Hacer un programa que calcule independientemente la suma de los pares y los impares de los números entre 1 y 1000, utilizando un switch.

-----

22.-Introducir una frase por teclado. Imprimirla cinco veces en filas consecutivas, pero cada impresión ir desplazada cuatro columnas hacia la derecha.

-----

23.-Hacer un pseudocódigo que imprima los números del 0 al 100, controlando las filas y las columnas.

-----

24.-Comprobar si un número mayor o igual que la unidad es primo.

-----

25.-Introducir un número menor de 5000 y pasarlo a número romano.

-----

26.-Introducir una frase por teclado. Imprimirla en el centro de la pantalla.

-----

27.-Realizar la tabla de multiplicar de un número entre 0 y 10.

-----

28.-Simular el lanzamiento de una moneda al aire e imprimir si ha salido cara o cruz.

-----

29.-Simular cien tiradas de dos dados y contar las veces que entre los dos suman 10.

-----

30.-Simular una carrera de dos caballos si cada uno tiene igual probabilidad de ganar.

-----

31.-Introducir dos números por teclado y mediante un menú, calcule su suma, su resta, su multiplicación o su división.

-----

32.-Hacer un programa que nos permita introducir un número por teclado y sobre el se realicen las siguientes operaciones: comprobar si es primo, hallar su factorial o imprimir su tabla de multiplicar.

-----

33.-Crear un array unidimensional de 20 elementos con nombres de personas. Visualizar los elementos de la lista debiendo ir cada uno en una fila distinta.

-----

34.-Hacer un programa que lea las calificaciones de un alumno en 10 asignaturas, las almacene en un vector y calcule e imprima su media.

-----

35.-Usando el segundo ejemplo, hacer un programa que busque una nota en el vector.

-----

36.-Generar una matriz de 4 filas y 5 columnas con números aleatorios entre 1 y 100, e imprimirla.

-----

37.-Generar una matriz de 4 filas y 5 columnas con números aleatorios entre 1 y 100, y hacer su matriz transpuesta.

-----

38.-Cargar en una matriz las notas de los alumnos de un colegio en función del número de cursos (filas) y del número de alumnos por curso (columnas).

-----

39.-Ordenar una matriz de M filas y N columnas por la primera columna utilizando el método SHELL (por inserción).

-----

40.-Crear una tabla de 3 páginas, 4 filas y 5 columnas donde el primer elemento valga 1, el segundo 2, el tercero 3 y así sucesivamente, e imprimirla.

-----

41.-Se dispone de una tabla de 5 páginas, 10 filas y 20 columnas, que se refieren al centro, al curso y al número de alumnos de un colegio respectivamente. Imprimir la nota media por curso y la nota media máxima y su centro de pertenencia.

-----

42.-Una empresa guarda en una tabla de 3x12x4 las ventas realizadas por sus tres representantes a lo largo de doce meses de sus cuatro productos, VENTAS [representante, mes, producto]. Queremos proyectar el array tridimensional sobre uno de dos dimensiones que represente el total de ventas, TOTAL [mes, producto], para lo cual sumamos las ventas de cada producto de cada mes de todos los representantes. Imprimir ambos arrays.

-----

43.-Hacer un programa que nos permita dar altas en el fichero secuencial DATOS.DAT, cuyos campos son: DNI, NOMBRE, APELLIDOS, DIRECCION y PROVINCIA.

44.-Hacer un programa que nos permita dar bajas en el fichero DATOS.DAT.

45.-Dado el fichero secuencial DATOS.DAT, realizar un programa que nos permita realizar modificaciones cuantas veces deseemos.

46.-Tenemos el fichero secuencial DATOS.DAT cuyos campos son: DNI, NOMBRE, APELLIDOS, DIRECCION y PROVINCIA. Listar por impresora todos los registros cuya provincia sea una determinada que introduciremos por teclado.

47.-En el fichero secuencial VENTAS.DAT, están almacenadas las ventas de los productos durante el día, cuyos campos son: NART y VENTAS. Se desea hacer un programa que liste por impresora todas las ventas realizadas durante el día.

48.-Dado el fichero secuencial ARTICULOS.DAT, cuyos campos son: NART, ARTICULO, PVP, STOCK y MINIMO. En otro fichero VENTAS.DAT, están almacenadas las modificaciones de los productos durante el día, cuyos campos son: NART2, VENTAS y TIPO. El campo TIPO puede tomar los valores 0 (venta) y 1 (compra). Se desea hacer un programa que realice una actualización del fichero de ARTICULOS y un listado por impresora de las entradas y salidas de los artículos.

49.-Hacer un pseudocódigo que nos permita dar altas en el fichero DATOS.DAT de organización directa, controlando las altas duplicadas. Los campos son: DNI, NOMBRE, APELLIDOS Y PUNTERO para ambos archivos. Algoritmo( dn ) =

- Blanco: grabamos el registro en esa posición y ponemos el puntero a cero.
- Cero: comprobamos cuál es el valor del campo puntero. Si es cero, grabamos el registro en esa posición (no hay sinónimos) y si es distinto de cero, comparamos el valor con el campo DNI, si son iguales, alta duplicada y dejamos de leer, y si no son iguales, introducimos el resto de la información.
- Distinto de cero: hay un registro grabado en esa posición. Si es igual al dato introducido, alta duplicada, y si no son iguales, comprobamos el valor del puntero, si es cero grabamos el registro, y si no es cero, si es igual al campo DNI, alta duplicada y si no se graba la información en el archivo SINONIMOS.DAT.

52.-Tenemos el fichero DATOS.DAT con la misma estructura anterior, que esta indexado por el campo DNI. Crear un programa que nos permita consultar un registro siempre que queramos.