

Programación 1

**Analista Programador
Analista en Tecnologías de la Información**

Universidad ORT Uruguay

Estructuras de control repetitivas

1 ★☆☆



Imprimir todos los números enteros del 1 al 1.000 (un número por línea).

2 ★☆☆



Imprimir todos los números enteros del -100 al 10.

3 ★☆☆



Imprimir todos los números enteros del 40 al 10.

4 ★☆☆



Imprimir todos los números enteros del 20 al -30.

5 ★☆☆



Imprimir todos los números múltiplos de 5 que hay entre 1 y 450 (inclusive).

6 ★☆☆



Imprimir todos los números múltiplos de 4 que hay entre -33 y 230.

7 ★☆☆



Ingresar un número entre 2 y 50 y dibujar en pantalla una línea compuesta por guiones "-", la línea tendrá tantos guiones como el número ingresado.

8 ★☆☆



Ingresar dos números y al presionar un botón mostrar todos los números entre esos dos números.

! Contemplar el caso que los números se ingresen invertidos (primero el mayor y después el menor).

9 ★☆☆



Un colegio nos solicitó una aplicación para apoyo de un curso de geometría.

Nuestro objetivo será dibujar rectángulos. Para eso pediremos el alto y ancho y dibujaremos el rectángulo de esas dimensiones. utilizando un carácter apropiado (por ejemplo asteriscos, numerales, la letra x)

Un escenario posible sería el siguiente: nos ingresan los valores ancho = 5, alto = 4.

El rectángulo resultante será:

```
*****
*****
*****
*****
```

10 ★☆☆



Pedir dos números y mostrar el primer número incluido entre ellos que sea múltiplo de 4 y 6 a la vez.

11 ★☆☆



Utilizando solamente sumas, implementar el producto de dos números.

12 ★★☆☆



Pedir dos números, y mostrar el producto de los números comprendidos entre ellos (inclusive). Sólo se realizarán pruebas donde el primer número sea menor al segundo, no es necesario controlarlo.

13 ★★☆☆



Ingresa tres números y al presionar un botón mostrar todos los números múltiplos del tercero que están entre los dos primeros números, contemplar el caso que los dos primeros números se ingresen invertidos (primero el mayor y después el menor).

14 ★★☆☆



Ingresa un número y calcular su factorial.

$$5! = 1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5 = 120.$$

i El factorial de un entero positivo n , el factorial de n o n factorial se define en principio como el producto de todos los números enteros positivos desde 1 (es decir, los números naturales) hasta n . Por ejemplo,

15 ★★☆☆



Pedir un número y devolver la cantidad de dígitos que tiene.

i Para saber la cantidad de dígitos deberemos dividir el número sucesivamente entre diez hasta que el resultado sea menor a 1

16 ★★☆☆



Pedir un número y dividirlo entre 20 hasta que el resultado sea menor a 100, mostrar el resultado. Se debe validar que el número ingresado sea mayor a 2000, en caso contrario avisarle al usuario y volver a solicitar el número.

17 ★★☆☆



Utilizando solamente sumas y restas, obtener el cociente y resto de la división entera entre un dividendo y un divisor.

18 ★★☆☆



Solicitar un número al usuario e imprimir en un párrafo todos los números mayores a 30 y menores a 200 que sean múltiplos del número ingresado por el usuario y pares simultáneamente.

19 ★★★★★



Crear un calendario de un mes. Se ingresa el mes del año, el día de la semana en que comienza ese mes y en base a esos ingresos se debe armar una tabla con formato de calendario de mes.