

Ejercicios Unidad 2 (II)

Ejercicio 2.8

Escribe un programa que lea repetidamente números hasta que el usuario introduzca "fin". Una vez lo haya hecho, muestra por pantalla la suma total, la cantidad y la media de esos números. Si el usuario introduce otra cosa que sea un número ni "fin", debe mostrar un error y pasar al número siguiente.

```
Introduzca un numero: 40
Introduzca un numero: a
Incorrecto.
Introduzca un numero: 20
Introduzca un numero: fin
60 2 30
```

Ejercicio 2.9

Modifica el programa anterior para que ahora muestre por pantalla el máximo y mínimo de los números.

Ejercicio 2.10

Mostrar los 50 primeros números pares a partir del 0, separados por comas y en orden creciente. O sea:

```
2, 4, 6, ...
```

Ejercicio 2.11

Realizad el mismo ejercicio anterior y además hallar la suma de todos los números visualizados.

Ejercicio 2.12

Introducir una serie de números enteros por teclado. La serie termina al introducir un 0. Indicar la suma total, y cuántos han sido positivos y cuántos negativos.

Ejercicio 2.13

Introducir por teclado un numero y mostrar en pantalla la serie: 1, -2, 3, -4,....., n o -n

Ejercicio 2.14

Usando un bucle while, mostrar en pantalla la serie: 1, 50, 3, 48, 5, 46, 7, 44....., 0.

Ejercicio 2.15

Dados dos números enteros (un dividendo y un divisor distinto de 0) obtener su cociente y el resto mediante restas sucesivas.

Ejercicio 2.16

Determinar si dos números enteros positivos son amigos, es decir, si la suma de los divisores del 1º excepto el mismo es igual al 2º, y viceversa.

Ejercicio 2.17

Dado un número entero positivo hallar los números perfectos menores que él. Un número es perfecto si la suma de sus divisores, excepto él mismo, es igual al propio número.

Ejercicio 2.18

Introducido por teclado un número entero mayor que 2, visualizarlo de todas las formas posibles como producto de dos factores (no es válido el número 1 como factor).

Por ejemplo: Dado el número 36, habría que visualizar: 18 * 2, 12 * 3, 9 * 4, 6 * 6, 3 * 12, 4 * 9, 2 * 18