

# Programar es como hacer un sancocho



# Programar es como hacer un sancocho



# Ejercicios

- Escriba un código que
  - Muestra en pantalla el texto: “Hola avenger, cuál es tu nombre”
  - Recibe un nombre y saluda a la persona: “hola+{nombre}”
  - Si el nombre es Thanos la máquina debe decir: “Oh... no quiero irme Sr. Stark :( ”
- Escriba un código que recibe un número e imprime en pantalla si el mismo es par o impar
- Escriba un programa que recibe dos números e imprima en pantalla
  - su suma, si la suma es mayor a 100
  - Si la suma es menor a 100, entonces debe escribir el producto en lugar de la suma
- Escriba un programa que recibe dos números y le da la opción al usuario de imprimir su suma, resta, producto o cociente a elección
- Use un programa para calcular la suma de los 100 primeros números naturales sin fórmula
- Halle todos los números primos menores a 200

# Ejercicios

- Escriba un programa que le permita a un usuario ingresar un número, y a un segundo usuario tratar de adivinarlo. Tras cada intento el código debe advertir si el número dicho es más grande o más pequeño que el número secreto, y tras adivinarlo debe imprimir en pantalla la cantidad de intentos. Reserve la clave 999 para decirle al programa que uno no quiere continuar intentando y debe terminar.
- Use un programa para convertir un número arbitrario menor que 1024 a binario.
- Calcula la sumatoria  $(1 - 1/3 + 1/5 - 1/7 + 1/9 - \dots + 1/2.000.001)$

# Ejercicios

- Escriba un programa que permita al usuario ingresar una cantidad arbitraria de números, y luego imprima en pantalla el menor y el mayor de ellos
- Un programa que reciba una palabra y la escriba al contrario
- Un programa que sea capaz de determinar si una palabra/número es palíndrome
- Un código para determinar si una letra específica está o no en una palabra
- Un código que reciba una cantidad de números y devuelva una lista de los mismos números ordenados de menor a mayor

# Recursos

- <http://www.flowgorithm.org/schemes/index.htm>

