

Ejercicios UT2 – While

1. Desarrolla un programa que pida un número por teclado y te muestre el número de cifras que tiene.
2. Crea un programa que pida que introduzcas el número cero y cuente el número de intentos que has necesitado para introducirlo bien.
3. Realiza un programa que permita la entrada de varios números, hasta que uno sea cero, y calcule su media.
4. Programa un juego que genere un número aleatorio y te permita introducir números hasta que des con el adecuado. El juego deberá indicarte si el número introducido es mayor o menor.
5. Crea un programa que te indique si el número introducido es un número primo.
6. Desarrolla un programa que te pida un número del 1 al 10 y te muestre la tabla de multiplicar correspondiente a dicho número.