

## UD3 – Ejercicios de Bucles (Alpha)

1. Escribe un programa que muestre los números enteros del 1 al 10. Luego modifícalo para que muestre los números del 10 al 1. Por último, modifícalo para que muestre los números del -999.999 al 999.999.
2. Escribe un programa que muestre los números enteros de A a B (valores que se le piden al usuario).
3. Escribe un programa que muestre los números enteros de A a B (valores que se le piden al usuario) en pasos de dos. Por ejemplo, si A=5 y B=21, entonces mostraría 5, 7, 9, 11... hasta 21.
4. Escribe un programa que muestre los números enteros de A a B (valores que se le piden al usuario) en orden inverso. Es decir, debe empezar por B (el mayor) y terminar por A (el menor).
5. Escribe un programa que muestre los números enteros de A a B (valores que se le piden al usuario) en orden inverso y en pasos de 2. Por ejemplo, si A=20 y B=-10, entonces mostrará 20, 18, 16... hasta -10.
6. Escribe un programa que muestre por pantalla la suma de todos los números desde 1 hasta 10.
7. Escribe un programa que muestre por pantalla la suma de todos los números desde A hasta B (valores que se le piden al usuario).
8. Escribe un programa que muestre por pantalla la multiplicación de todos los números desde 1 hasta 10.
9. Escribe un programa que muestre por pantalla la multiplicación de todos los números desde A hasta B (valores que se le piden al usuario).
10. Escribe un programa que pida 5 precios al usuario y muestre la suma total.
11. Escribe un programa que pida precios al usuario hasta que introduzca un número negativo, y muestre la suma total.
12. Escribe un programa que muestre los números entre A y B (valores que se le piden al usuario) que sean positivos (el cero se considera positivo).
13. Escribe un programa que muestre los números pares entre A y B (valores que se le piden al usuario).
14. Escribe un programa que pida 5 números al usuario y luego muestre por pantalla si alguno era múltiplo de 10.
15. Escribe un programa que pida 5 números al usuario y luego muestre por pantalla si alguno era negativo y si alguno era mayor que 99.
16. Escribe un programa que pida 5 números al usuario y luego muestre por pantalla cuántos eran positivos y cuántos negativos.