

Ejercicios con bucles 3

1. Un centro de investigación de la flora urbana necesita una aplicación que muestre cual es el árbol más alto. Para ello se introducirá por teclado la altura en cm de cada árbol. El programa se terminara cuando se introduzca una altura de -1. Los árboles se identifican mediante etiquetas con números únicos correlativos empezando por el 0. Diseña un programa que resuelva este problema. El programa al finalizar, deberá mostrar el árbol más alto de la siguiente manera: Árbol 13 – 5,6 metros.
2. Implementa una aplicación que pida al usuario que introduzca un número comprendido entre 1 y 10. Debemos mostrar la tabla de multiplicar de dicho número. Hay que asegurarse de que el número introducido está entre el 1 y el 10. Si el usuario introduce el 9 mostraremos en pantalla lo siguiente: 9x1, 9x2, 9x3,...9x10.
3. Pedir 5 calificaciones de alumnos y decir al final cuantos suspensos hay.
4. Dadas 66 notas escribir la cantidad de alumnos aprobados, casi aprobados =4 y suspensos.
5. Realiza un programa que nos pida un número n y nos diga cuantos números primos hay entre 1 y ese número pedido al usuario. Un número primo es aquel que solo es divisible entre 1 y el mismo.
6. Diseña un programa que muestre en pantalla “Eco...” el número de veces que quiera el usuario. Se le pedirá al usuario el número de veces.
7. Realice un programa que solicite al usuario un número de empleados y que posteriormente les pida a todos ellos su sueldo. El programa finalmente deberá mostrar la media del sueldo de todos los empleados.
8. Realiza un programa que solicite la edad al usuario, posteriormente le preguntará al usuario si desea seguir introduciendo edades, si la respuesta es “no” el programa mostrará la suma de todas las edades por pantalla, si la respuesta es “si” volverá a pedir una edad y así sucesivamente hasta que conteste que no desea introducir más edades.
9. Realiza un programa que solicite al usuario 5 números y seguidamente muestre en pantalla la frase “Hello my friend” tantas veces como la suma del valor de los 5 números pedidos al usuario.

10. Realiza un programa que muestre en pantalla los días de la semana en una sola línea, 15 veces.

11. Realiza un programa que muestre en pantalla un menú de opciones como el siguiente:

- a. 1. Crear usuario.
- b. 2. Eliminar usuario.
- c. 3. Modificar usuario.
- d. 4. Visualizar datos usuario.
- e. 5. Salir.

El programa mostrará este menú constantemente hasta que el usuario elija la opción de salir. Si el usuario elije las opciones 1, 2, 3 o 4 se mostrará un mensaje descriptivo de lo que hace la opción y seguidamente se mostrará el menú de nuevo.

12. Realiza un programa que utilice el menú del ejercicio 3. Previamente deberemos declarar las siguientes variables/objetos: nombre, dni, edad y domicilio. La opción 1 solicitará al usuario los datos. La opción 2 eliminará los datos del usuario (Poniendo a 0 o vacío las variables). La opción 3 solicitará de nuevo los datos al usuario. La opción 4 mostrara en pantalla los datos del usuario. La opción 5 hará que el programa termine. El programa solo terminará si el usuario elije la opción 5.

13. Realiza un programa que muestre en pantalla la tabla de multiplicar del 1, 2, 3, 4 y 5:

1x0	2x0
1x1	2x1
1x2	2x2
.	.
.	.
1x10	2x10