

Ejercicios de Bucles 2

1. Realiza un programa que muestre en pantalla los números del 5 al 5000.
2. Realiza un programa que solicite al usuario un número y muestre en pantalla los números comprendidos entre ese número y el 0.
3. Realiza un programa que muestre en pantalla los números impares comprendidos entre dos números pedidos al usuario.
4. Realiza un programa que muestre por pantalla los números comprendidos entre el 237 y el 25 de manera decreciente.
5. Realiza un programa que solicite al usuario un nombre constantemente hasta que introduzca el nombre "Pablito Escobar", cuando el usuario introduzca ese nombre el programa mostrará en pantalla el número de nombres que se han introducido en total y la frase "Plata o plomo".
6. Diseña un programa que muestre para cada número introducido por teclado, si es par, si es positivo y su cuadrado. El proceso se repetirá hasta que el número introducido sea el 0.
7. Un centro educativo nos ha pedido que diseñemos una aplicación para calcular algunos datos estadísticos de las edades de los alumnos. Se introducirán datos hasta que uno de ellos sea negativo. La aplicación mostrara al final la suma de todas las edades y cuántos alumnos son mayores de edad.
8. Realiza el juego el número secreto, que consiste en acertar un número desconocido generado aleatoriamente del 1 al 100. Para ello se leen por teclado una serie de números, para los que se indica: mayor o menor, según sea mayor o menor con respecto al número secreto. El proceso termina cuando el usuario acierta o cuando se rinde introduciendo un -1.
9. Escribir una aplicación para aprender a contar, que pedirá un número n y mostrará todos los números entre el 1 y ese número n.
10. Desarrolla un programa que solicite los valores mínimo y máximo de un rango de números. A continuación solicitará por teclado un número que deberá estar entre ese rango. Si el valor introducido no pertenece al rango la aplicación volverá a pedir otro valor, y así repetidas veces hasta que el valor se encuentre dentro del rango.
11. Escribir todos los múltiplos de 7 menores que 100.
12. Diseña un programa que muestre el producto de los 10 primeros números impares.