

TEMA 3: Práctica_5

SENTENCIAS DE CONTROL

"Programar,
¿arte o ciencia?"

1. Leer un número y mostrar su cuadrado, repetir el proceso hasta que se introduzca un número negativo.
2. Leer un número e indicar si es positivo o negativo. El proceso se repetirá hasta que se introduzca un 0.
3. Leer números hasta que se introduzca un 0. Para cada uno indicar si es par o impar.
4. Pedir números hasta que se teclee uno negativo, y mostrar cuántos números se han introducido.
5. Realizar un juego para adivinar un número. Para ello pedir un número N, y luego ir pidiendo números indicando "mayor" o "menor" según sea mayor o menor con respecto a N. El proceso termina cuando el usuario acierta.
6. Programa que va leyendo números desde teclado y calcula la suma de todos ellos. El programa finaliza cuando el número leído es 0.
7. Pedir números hasta que se introduzca uno negativo, y calcular la media.
8. Pedir el salario de 10 empleados. Mostrar cuantos ganan más de 1000€.
9. Dadas las edades y alturas de 5 alumnos, mostrar la edad y la estatura media, la cantidad de alumnos mayores de 18 años, y la cantidad de alumnos que miden más de 1.75.
10. Programa que lee una secuencia de notas (0 – 10) terminada al introducir –1 y cuenta el nº de suspensos, aprobados, notables y sobresalientes. Validar que las notas introducidas sean correctas.
11. Programa que lee 100 números y cuenta cuantos han sido pares, cuantos impares y cuantos nulos

12. Programa que lee las notas en programación de esta clase y cuenta el nº de aprobados
13. Programa que lee un número y escribe todos los anteriores a él
14. Programa que lee un número y escribe todos los pares anteriores a él
15. Pide un número (que debe estar entre 0 y 10) y mostrar la tabla de multiplicar de dicho número.
16. Una empresa que se dedica a la venta de desinfectantes necesita un programa para gestionar las facturas. En cada factura figura: el código del artículo, la cantidad vendida en litros y el precio por litro.
El programa pedirá los datos de 5 facturas introducidas y calculará y mostrará:
Facturación total
cantidad en litros vendidos del artículo 1
número de facturas que se emitieron de más de 600 €.
17. Repetir el ejemplo del "simulador de calculadora" para poder realizar todas las operaciones que el usuario quiera.
18. Programa que lee una secuencia 5 números y escribe cual ha sido el mayor.
19. Programa que lea dos números enteros y muestre por pantalla todos los números comprendidos entre esos dos, ambos incluidos. El programa no debe suponer que el primero será menor que el segundo ni viceversa, pero sí deberá tenerlo en cuenta para mostrar los números en orden creciente o decreciente según corresponda.
20. Programa que muestra por pantalla los números del 1 al 100 sin mostrar aquellos números que sean múltiplos de 5.