



# Estructuras

---

1. Pide por pantalla dos edades y muestra quien es mayor
2. Escriba un programa que pida tres números y que escriba si son los tres iguales, si hay dos iguales o si son los tres distintos.
3. Pide por pantalla un número y muestra la tabla de multiplicar de dicho número.
4. Realiza un programa utilizando bucles que muestre la siguiente figura

```
*  
  
* * *  
  
* * * * *
```

5. Realiza un programa utilizando bucles que muestre la siguiente figura

```
*  
* * *  
* * * * *  
* * *  
*
```

6. Realiza un programa utilizando bucles que muestre la siguiente figura

```
*  
*   *  
*       *  
*   *  
*
```

7. Realiza un programa que, dado un número de tres cifras, averigüe si es un número Armstrong (La suma de cada uno de los números que lo componen elevado al número de dígitos de dicho número da como resultado el propio número)

$$153 = 1^3 + 5^3 + 3^3$$

8. Realiza un programa que le introduzca un valor de un producto con 2 decimales y posteriormente un valor con el que pagar por encima (Valor del producto 6.33€ y ha pagado con 10€). Muestra el número mínimo de monedas con las que puedes devolver el cambio
9. Escriba un programa que pida un año y que escriba si es bisiesto o no.

Los años bisiestos son múltiplos de 4, pero los múltiplos de 100 no lo son, aunque los múltiplos de 400 sí.

10. De un trabajador se obtiene por teclado una línea con su sueldo y en otra línea los años de antigüedad.

Se pide un programa que lea los datos de entrada e informe:

- a) Si el sueldo es inferior a 500 y su antigüedad es igual o superior a 10 años, triplicar el sueldo.
- b) Si el sueldo es inferior a 500 pero su antigüedad es menor a 10 años, doblar sueldo.
- c) Si el sueldo es mayor o igual a 500 mostrar sin cambios

Mostrar el salario final

11. Realiza un programa que sea el juego de adivina el número (1-100). Utiliza el elemento confirm para decir si has acertado o no. Si la respuesta es no utiliza un segundo confirm para decirle si el número que has pensado es mayor(aceptar) o menor(cancelar). Por ejemplo: Has pensado el 35, el programa te va a decir el 45. En el primer confirm vas a decirle no y en el segundo le dirías cancelar. Volverá a decirte otro número

- a. Cuando lo acierte, muestra el número de intentos que ha necesitado