

FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN E.T.S.I. Informática. Curso 1º

Práctica Nº 4. Procedimientos y Funciones

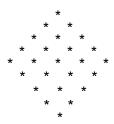
Ejercicios de clase.

1. Escribe un programa lea de teclado un número natural (debe ser mayor de 0 y menor de 10) que representa el número de filas de una determinada pirámide de dígitos y que muestre por pantalla dicha pirámide. El formato de la misma será como la que se muestra a continuación, para una entrada de 5 filas:

- 2. Escribe un programa que calcule e imprima por pantalla los N primeros números primos, siendo N un número natural que se introduce por teclado. Por ejemplo, si N = 8, los primos que se mostrarán por pantalla son 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19.
- 3. Dos números a y b se dice que son amigos si la suma de los divisores de a (salvo él mismo) coincide con b y viceversa (la suma de los divisores de b coincide con a). Por ejemplo, los números 220 y 284 son amigos.
 - A. Diseña un programa que tenga como entrada de teclado dos números naturales (*a* y *b*) y que muestre en la pantalla un mensaje indicando si son amigos o no. Por ejemplo, para los números 220 y 284 el mensaje sería que sí son amigos, en cambio para los números 100 y 150 el mensaje sería que no son amigos.
 - B. Diseña un programa que tenga como entrada de teclado dos números naturales (*n* y *m*) y que muestre en la pantalla todas las parejas de números amigos que existan en el intervalo determinado por *n* y *m*. El programa debe asegurarse de que *n* sea menor que *m*. Por ejemplo, en el intervalo 1 2000 sólo existen dos parejas de amigos: el 220 es amigo del 284, y el 1184 es amigo del 1210.

Ejercicio de refuerzo.

4. Escribe un algoritmo que lea un número natural N por teclado y dibuje un rombo de asteriscos como el de la figura (para N=5):



5. Diseña un algoritmo que lea de teclado un número natural N mayor que cero y muestre las N primeras filas del siguiente triángulo.