

### 3. Trabajo Práctico 3 - Estructuras de repetición

#### 3.1. Ejercicio 1

Realizar un programa que imprima los números enteros del 0 al 9 por stdout (pantalla) y del 9 al 0.

#### 3.2. Ejercicio 2

Realizar un programa que imprima los números enteros PARES entre el 0 y el 100 por la pantalla.

#### 3.3. Ejercicio 3

Realizar un programa que imprima los números enteros del 1 al 100 por pantalla. Pero para los números múltiplos de 3, debe imprimir la palabra “Fizz” en vez del número, y para los números múltiplos de 5, debe imprimir la palabra “Buzz” en vez del número. Y para aquellos números que son múltiplos tanto de 3 como de 5, debe imprimir la palabra “FizzBuzz” en vez del número.

##### Ayuda

Para los números del 1 al 15 se debería obtener la siguiente salida:

```
1
2
Fizz
4
Buzz
Fizz
7
8
Fizz
Buzz
11
Fizz
13
14
FizzBuzz
```

#### 3.4. Ejercicio 4

Implementar un programa que acumule los números ingresados por teclado hasta que esta acumulación supere el valor 100 o el nuevo valor ingresado sea 0. Informe el número acumulado en pantalla al finalizar el programa. **Usar la estructura do-while.**

#### 3.5. Ejercicio 5

Utilizando el código realizado en (4), agregue el cálculo del promedio e infórmelo por pantalla.

#### 3.6. Ejercicio 6

Implementar un programa que indique que se ingrese un número entero y devuelva como resultado la cantidad de dígitos del mismo. **Usar la estructura while.**