

Unidad 2 – Tarea 6. Estructuras de control

Introducción:

- a) El objetivo de esta actividad es escribir y probar código que haga uso de estructuras de control.

Realiza los siguientes ejercicios:

1. Calcular los factoriales de n números pedidos por pantalla hasta que nos introduzcan un cero, que significa finalización del programa.
Nota:
Para calcular el factorial utiliza la estructura for.
Los números a pedir por pantalla deben ser enteros y positivos. Si nos introducen un número negativo mostraremos un aviso “el número a introducir debe ser positivo o cero para terminar.
2. Imprimir las 10 primeras potencias de 4 utilizar estructura for. De dos formas utilizando la clase Math y sin utilizar la clase Math.
3. Programa que nos permita introducir el valor del lado de un triángulo equilátero y calcular su perímetro mediante sumas. Nota: el lado del triángulo tiene que ser positivo, si nos introducen un número negativo o cero volveremos a pedirle el valor sacando un aviso. El valor puede contener decimales.
4. Analice y desarrolle un programa que permita visualizar los números capicúa entre 1000 y 9999. Un número capicúa es cualquier número que se lee igual de izquierda a derecha que de derecha a izquierda. Ejemplos: 161, 2992, 3003, 5005, 292, 2882 ...
5. Mostrar las 10 tablas de multiplicar (usar la orden for).
6. Una empresa tiene 5 supermercados, en cada uno de ellos tiene 4 secciones. Pedir por teclado los ingresos obtenidos por cada de sección y visualizar el beneficio de cada supermercado. Visualizar los beneficios totales de la empresa.