

Unidad 2 – Tarea 8. Estructuras de control

Introducción:

- a) El objetivo de esta actividad es escribir y probar código que haga uso de estructuras de control. Realiza el control de las excepciones que puedan presentarse.

Realiza los siguientes ejercicios:

1. Pedir por pantalla un número entero positivo. Si nos introducen un número no positivo dar un mensaje de aviso y volver a pedir introducir el número hasta que sea válido. Visualizar sus N primeros números enteros verificando y mostrando los múltiplos de 3 o los múltiplos de 5.
2. Desarrolle un programa que realice la suma de los números enteros pares comprendidos entre 1 y 40, el programa deberá visualizar los números en cuestión y finalmente la suma de los números.
3. Programa que pida números de cuatro cifras e indique si los números son capicúas o no. El programa deberá ir pidiendo números hasta que el usuario introduce '-1' por teclado. El número -1 indicará la finalización de la ejecución del programa
 - Nota1: Un número capicúa es simétrico p.e. 1221 ó 25752
 - Nota2: Cuando el número no es de cuatro cifras se deberá mostrar un mensaje de error por pantalla y se pedirá otro número menor que 10000. En caso de que el número sea menor de cuatro cifras se completará con ceros a la izquierda.
 - Nota3: El único número negativo que se aceptará es '-1' que indicará la finalización del programa. Cualquier otro número negativo, se mostrará un mensaje de error.