

## Unidad 2 – Tarea 7. 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. Programa que pida números hasta que se introduzca un cero. Debe imprimir la suma y la media de todos los números introducidos.
2. Escribe un programa que pida una fecha (día, mes y año) y diga si es correcta.
3. Un ciclista parte de una ciudad A a las HH horas, MM minutos y SS segundos. El tiempo de viaje hasta llegar a otra ciudad B es de T segundos. Escribir un programa que determine la hora de llegada a la ciudad B.
4. Crea un algoritmo que permita adivinar un número. El programa genera un número aleatorio del 1 al 100. A continuación, va pidiendo números y va respondiendo si el número a adivinar es mayor o menor que el introducido, además de los intentos que te quedan (tienes 10 intentos para acertarlo). El programa termina cuando se acierta el número (además te dice en cuantos intentos lo has acertado), si se llega al límite de intentos te muestra el número que había generado.