

## Unidad 2 – Tarea 3. Estructuras repetitivas WHILE y DO WHILE

### Introducción:

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

### Realiza los siguientes ejercicios:

Utiliza la clase Scanner para pedir los datos

1. Se coloca un capital C a un interés I, durante N años, si el capital se va acumulando, qué capital tendré a los N años. Leer C, I, N por teclado
2. Programa que presente por pantalla una cuenta atrás empezando por 100 y finalizando en 0, al final escribirá el literal: ¡DESPEGUE!
3. Realizar un programa que nos pide 10 números enteros por teclado y nos visualiza cuántos de ellos son negativos, cuántos positivos y cuántos nulos.
4. Programa que calcule el factorial de un número que nos pide por teclado. NOTA: por ejemplo, el factorial de 4 es  $4*3*2*1=24$
5. Programa que pide una base B y un exponente E para calcular y visualizar el valor de B elevado a E sin utilizar ninguna función matemática.
6. Programa que pide una serie de caracteres por teclado, la serie finaliza al teclear el carácter punto '.'. Al final nos dirá cuántos caracteres hemos tecleado.
7. Escribe un programa que calcule la media de un conjunto de números positivos introducidos por teclado. A priori, el programa no sabe cuántos números se introducirán. El usuario indicará que ha terminado de introducir los datos cuando meta un número negativo.