Práctica 4 tema 2 Programación

01.-Imprimir y contar los múltiplos de 3 desde la unidad hasta un número que introducimos por teclado.

- 02.-Introducir un número y pasarlo a numeros romanos.
- 03.-Simular cien tiradas de dos dados y contar las veces que entre los dos suman 10.
- 04.-Hacer un programa que nos permita introducir un número entre 1 y 10 por teclado y sobre él se realicen las siguientes operaciones: comprobar si es primo, hallar su factorial o imprimir su tabla de multiplicar (uso de menú).
- 05.-Diseñar un algoritmo que lee un número y seguidamente escribe el carácter "*", un número de veces igual al valor numérico leído.

En aquellos casos en que el valor leído no sea positivo se deberá escribir un único asterisco.

- 06.-Se dispone de un conjunto de 3 alumnos y para cada uno de ellos las calificaciones correspondientes a 4 modulos (numerados de 1 a 4). Diseñar un algoritmo que calcule el número de aprobados y suspendidos de cada asignatura y la nota media de los alumnos en cada modulo.
- 07.-Diseña un algoritmo que lea y acepte únicamente aquellos que sean mayores que el último dado correctamente. La introducción de números finaliza con la introducción de un 0. Al final se mostrará:
- a. El total de números introducidos, excluído el 0.
- b. El número de fallos cometidos.

Por ejemplo: si se introduce la secuencia de números siguiente: $5, \underline{4}, 6, \underline{1}, 7, 8, 0$ La salida del programa sería:

- Aceptados: 5, 6, 7, 8
- Total de numeros introducidos: 6
- Fallos: 2 (los que aparecen subrayados)
- 08.-Diseñar un algoritmo que dado un nº entero N1 devuelva otro n.º entero N2 que sea el resultado de eliminar la primera y la última cifra de N1. Si N1 tiene 2 cifras o menos, entonces N2 deberá ser 0.

Por ejemplo: ■ N1=42635 devolvería N2=263

- N1=23 devolvería N2=0
- 09.-Dada una serie de N números enteros de 2 o más cifras introducidos desde el teclado, diseñar un algoritmo que devuelva cuantos de los números contienen un 0 en alguna de sus cifras. Por ejemplo, 30, 303, 3003, 1031.

Práctica 4 tema 2 Programación

10.-Diseñar un algoritmo que dado un número N entero positivo, calcule los múltiplos de 3 que hay entre 3 y N, y para cada múltiplo calcule sus factores primos.

Por ejemplo: Para N=18 el resultado sería:

```
Dime un número:
```

```
18
```

```
Múltiplo=3. Los factores primos del 3 = 3;

Múltiplo=6. Los factores primos del 6 = 23;

Múltiplo=9. Los factores primos del 9 = 33;

Múltiplo=12. Los factores primos del 12 = 223;

Múltiplo=15. Los factores primos del 15 = 35;

Múltiplo=18. Los factores primos del 18 = 233;
```