



EJERCICIOS BUCLES III

Ejercicio 17

Hacer un programa que escriba todos los números pares del 1 al 100.

Ejercicio 18

Hacer un programa que escriba todos los números impares del 1 al 150.

Ejercicio 19

Hacer un programa que escriba todos los múltiplos de 5 del 1 al 200.

Ejercicio 20

Hacer un programa que muestre en pantalla todos aquellos caracteres introducidos a través del teclado hasta que sea pulsado el carácter asterisco.

Ejercicio 21

Hacer un programa que obtenga el cociente y el resto de dos números enteros positivos mediante restas sucesivas.

Ejercicio 22

Hacer un programa que escriba la suma de una serie de números recogidos del dispositivo estándar de entrada (teclado). La entrada de datos finaliza al evaluar la respuesta dada a un mensaje que diga "Continuar (S/N) ?".

Ejercicio 23

Se desea leer desde el teclado una serie de números hasta que aparezca alguno menor que 1000. Y visualice el total de números, el total de pares, el total de impares, el número mayor y el menor.

Ejercicio 24

- Hacer un programa que determine si un número es perfecto. (Un número es perfecto si la suma de sus divisores incluyendo el 1, excepto el mismo, es igual al propio número.)
- Hacer un programa que calcule e imprime los números perfectos menores que 10000.

6 = 1 2 3

28 = 1 2 4 7 14

496 = 1 2 4 8 16 31 62 124 248

8128 = 1 2 4 8 16 32 64 127 254 508 1016 2032 4064



Ejercicio 25

Hacer un programa para que dados dos números enteros positivos introducidos por teclado nos calcule su producto mediante sumas sucesivas.

Ejercicio 26

Hacer un programa para calcular cuántos dígitos tiene un número entero positivo que introduciremos por teclado.

Ejercicio 27

Realizar un programa en Java que determine si dos números son amigos. Dos números son amigos si la suma de los divisores del primer número, excluido él, es igual al segundo número y viceversa; es decir, si la suma de los divisores del segundo número excluido él, es igual al primero.

(Son números amigos 220 y 284, 1184 y 1210).

Ejercicio 28

Realizar un programa en Java que nos permita conocer los datos estadísticos de un módulo, por lo tanto, necesitamos un algoritmo que lea la nota de cada uno de los 20 alumnos de un grupo y calcule:

- El tanto por ciento de suspensos (0-4), de aprobados (5), de bienes (6), de notables (7-8) y de sobresalientes (9-10).
- El tanto por ciento de los alumnos que han superado el módulo.

Las notas deben validarse, mostrando el mensaje de error correspondiente.

Los resultados deben aparecer con el siguiente formato:

Suspensos: %

Aprobados: %

Bienes: %

Notables: %

Sobresalientes: %

Han superado el módulo: %