

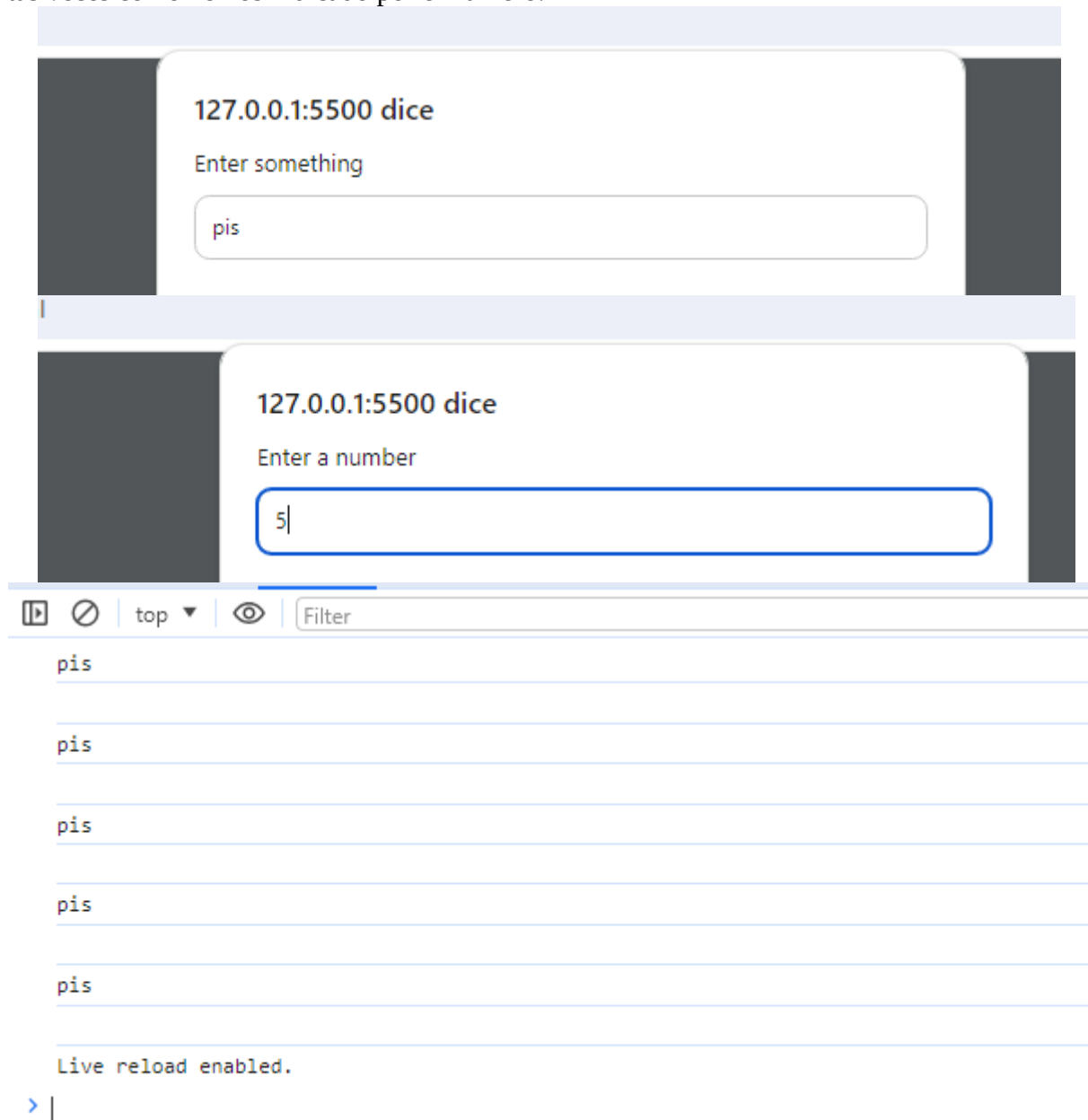
Wuke Zhang

1-ASIR

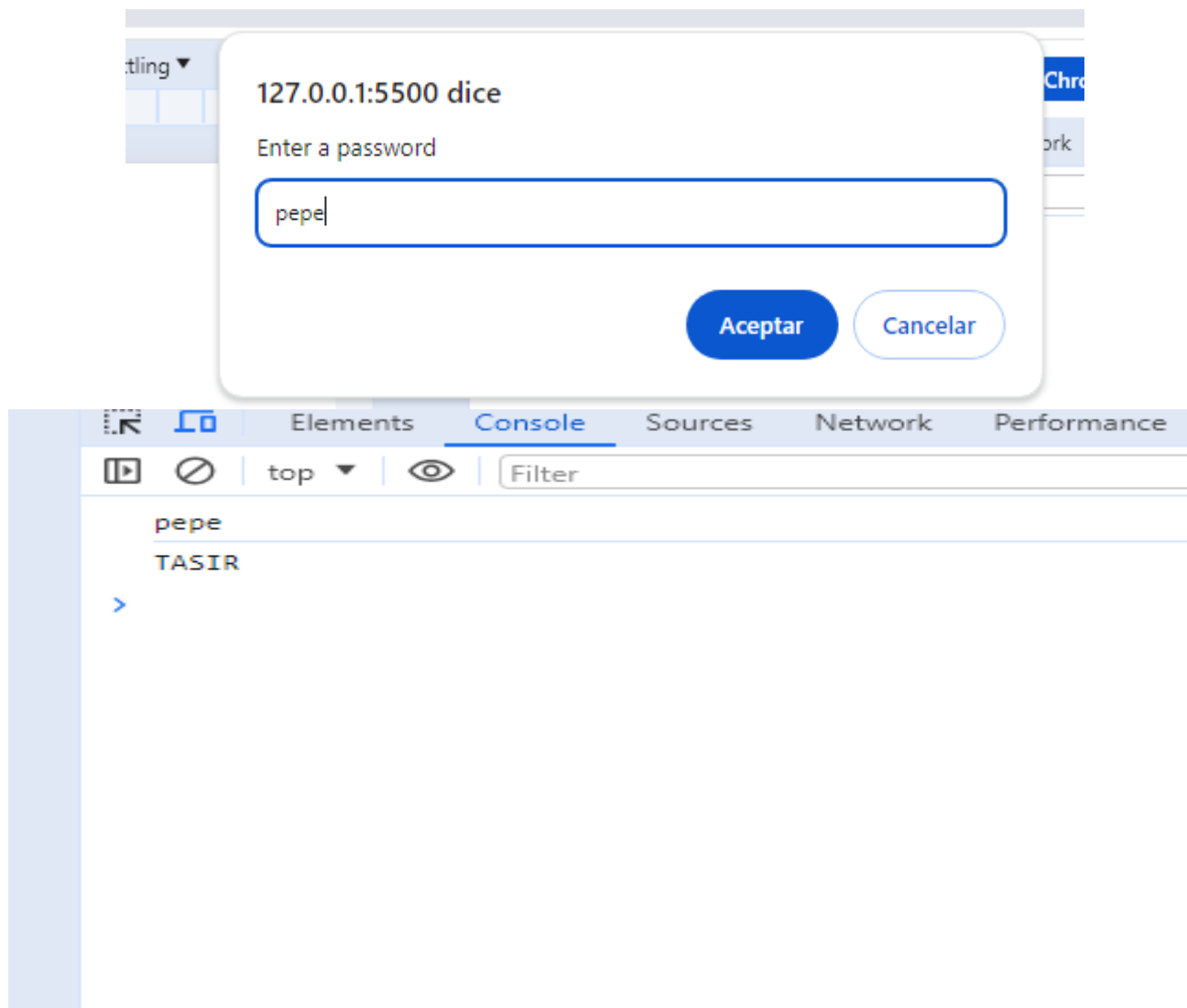
Sentencias repetitivas

Las sentencias repetitivas nos permiten iterar cierta cantidad de veces dependiendo de una serie de condiciones:

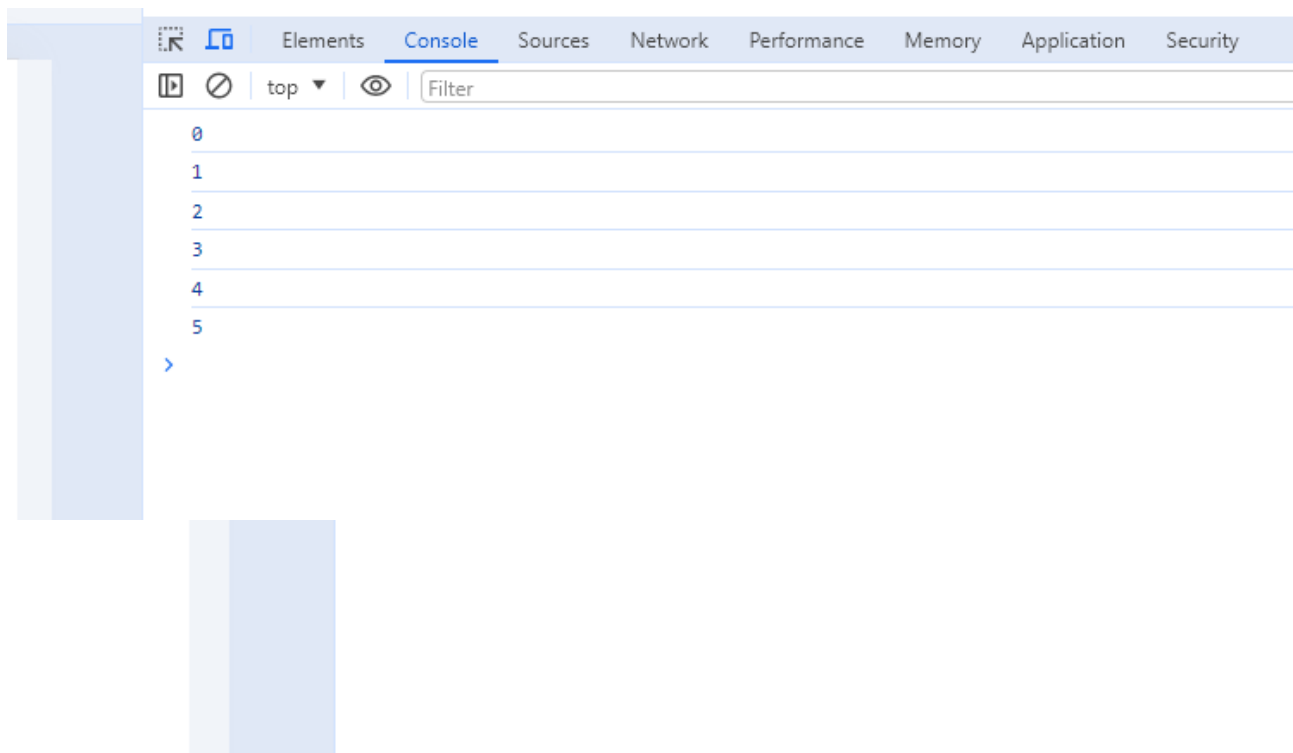
1. Crear un bucle que pida insertar un mensaje y un número, haciendo que se repita ese mensaje tantas veces como hemos indicado por el número.



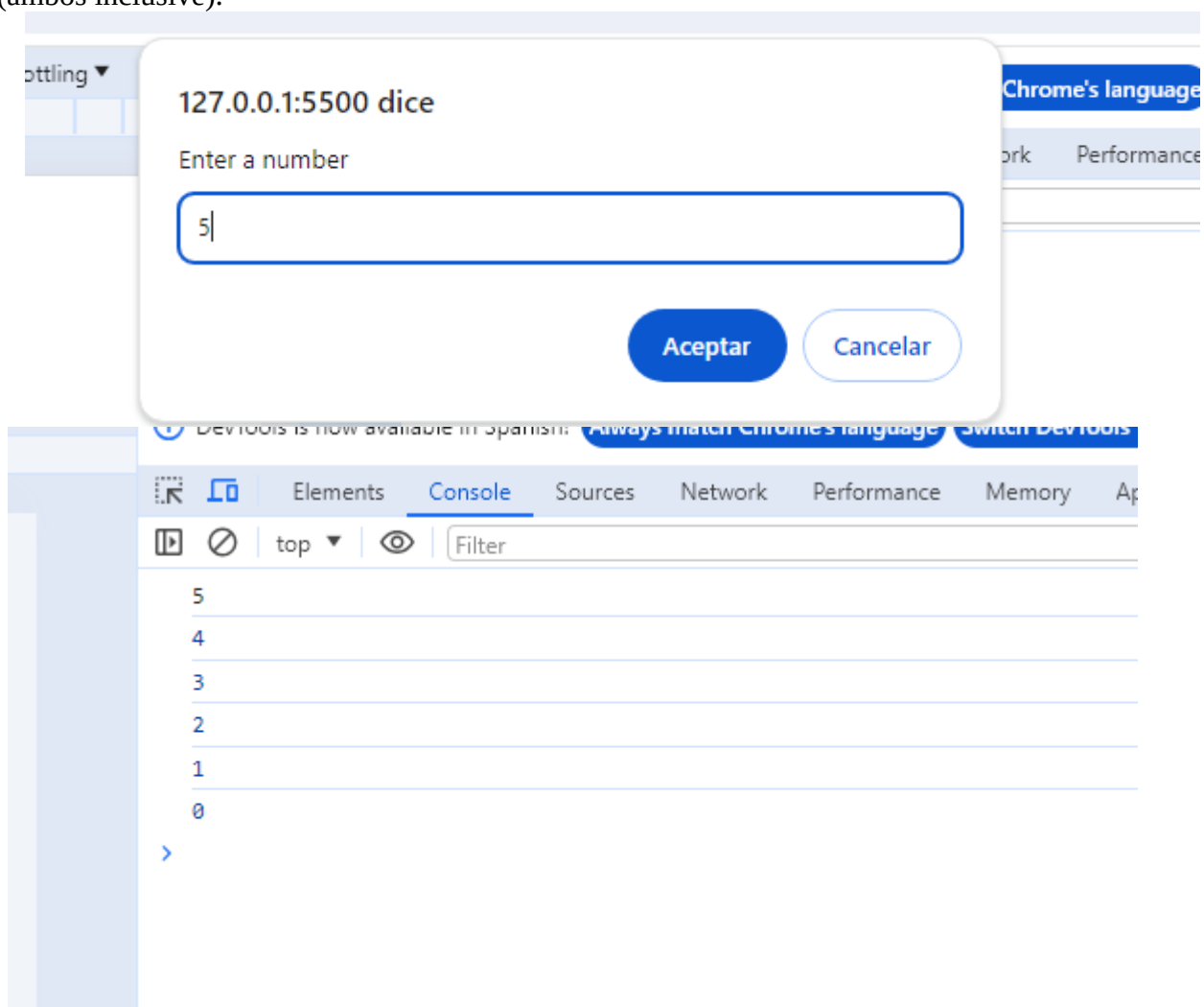
2. Crear un sistema de control de error, pedir una contraseña y mientras no sea "TASIR" se volverá a solicitar.



3. Crear un contador. Se solicitará un número y deberá contar desde 0 hasta ese número (ambos inclusive).



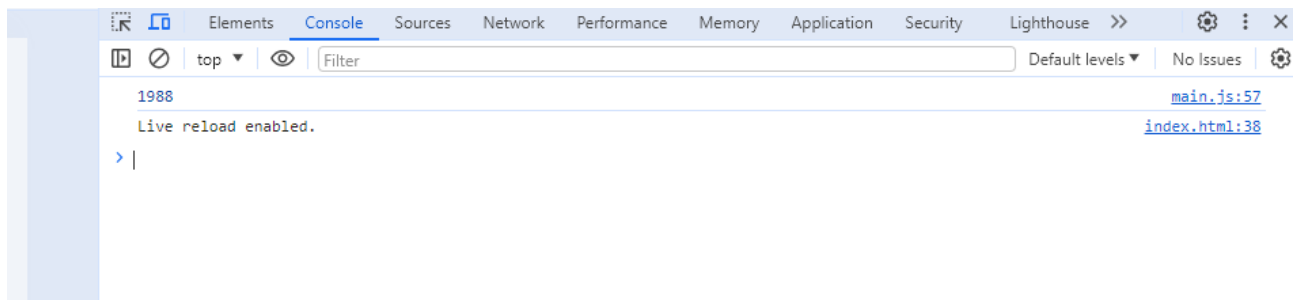
4. Crear un contador invertido. Se solicitará un número y deberá contar desde ese número hasta 0 (ambos inclusive).



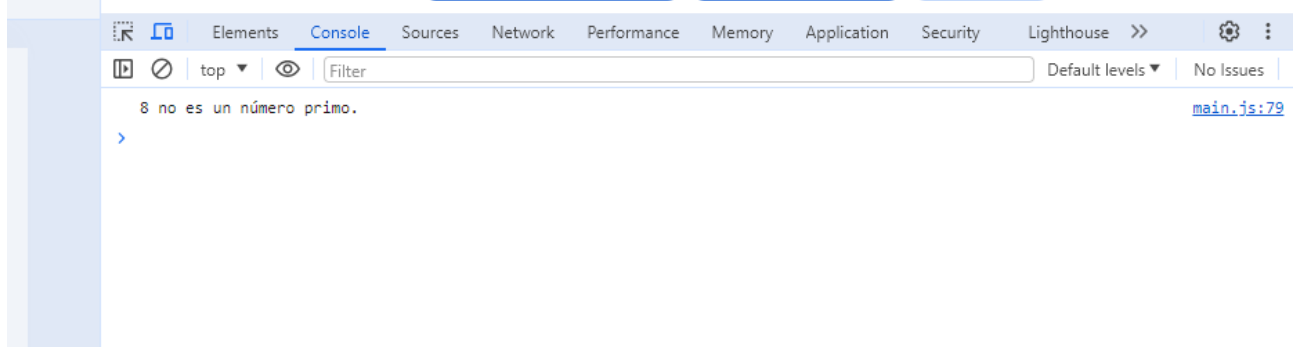
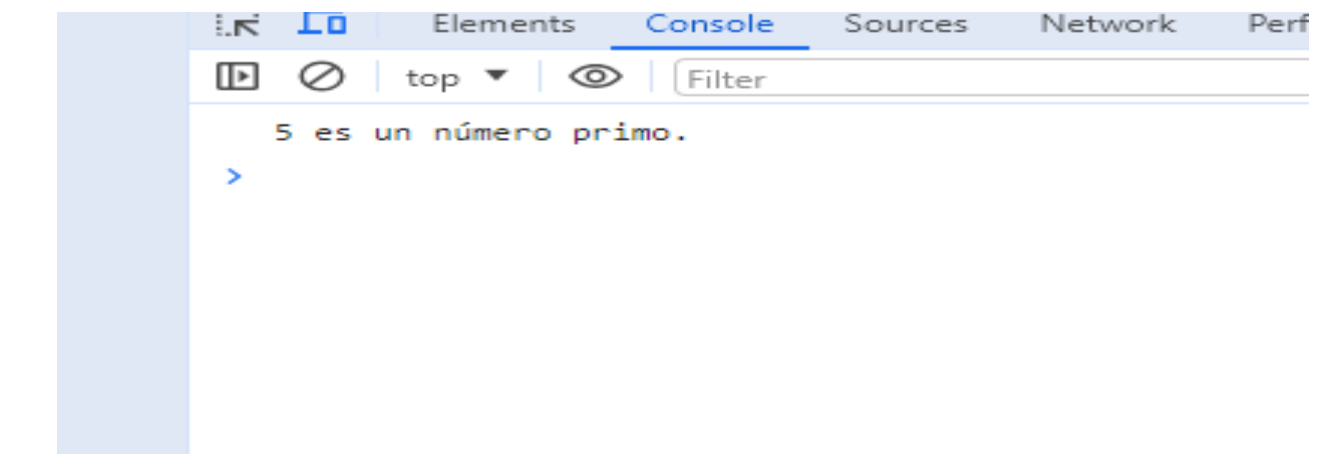
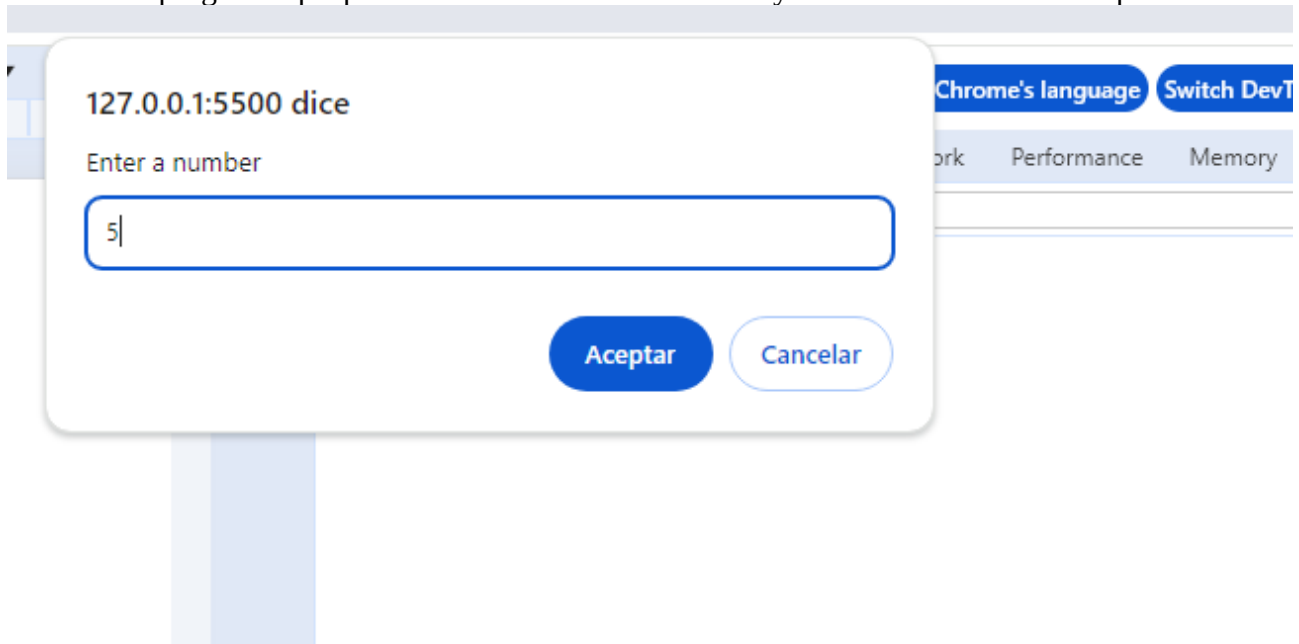
5. Crear un contador con dos límites. Se solicitarán dos números, el límite inferior y el superior.

The image consists of three screenshots of a web application interface. The first screenshot shows a dialog box titled "127.0.0.1:5500 dice" with the prompt "Enter a number" and the input "5". The second screenshot shows the same dialog box with the prompt "Enter another number" and the input "10". The third screenshot shows a list of numbers from 5 to 10 in a web application.

6. Un PIN (Personal Number Identifier) es un número que normalmente consta de 4 dígitos: 1988 (por ejemplo). Crear un algoritmo de fuerza bruta que nos permita descifrar el PIN iterando hasta encontrarlos.



7. Crear un programa que pida al usuario un número entero y muestre si es un número primo o no.



8. Crear un programa que muestre el eco de todo lo que el usuario introduzca hasta que el usuario escriba “salir”.

