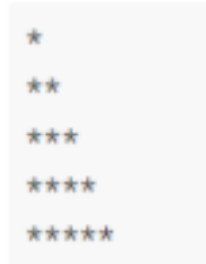


1. Escriba en pantalla los números del 0 al 10.
2. Escriba en pantalla los números de 1 al 10.
3. Escribir un programa que pida al usuario una palabra y la muestre por pantalla 10 veces.
4. Escribir un programa que pregunte al usuario su edad y muestre por pantalla todos los años que ha cumplido (desde 1 hasta su edad).
5. Escribir un programa que pida al usuario un número entero positivo y muestre por pantalla todos los números impares desde 1 hasta ese número separados por comas.
6. Escribir un programa que pida al usuario un número entero positivo y muestre por pantalla la cuenta atrás desde ese número hasta cero separados por comas.
7. Escribir un programa que pida al usuario un número entero y muestre por pantalla un triángulo rectángulo como



el de más abajo, de altura el número introducido.

8. Escribir un programa que almacene la cadena de caracteres contraseña en una variable, pregunte al usuario por la contraseña hasta que introduzca la contraseña correcta.
9. Escribir un programa que pida al usuario un número entero y muestre por pantalla si es un número primo o no.
10. Escriba un programa que pregunte una y otra vez si desea continuar con el programa, siempre que se conteste exactamente sí (en minúsculas y con tilde).
11. Escriba un programa que solicite una contraseña (el texto de la contraseña no es importante) y la vuelva a solicitar hasta que las dos contraseñas coincidan.