



Ejercicios de repaso y practica

Ejercicios de ingreso y muestra de datos

1. **Lee y muestra un número**
 - a. Pide al usuario que ingrese un número entero y muéstralo en pantalla.
2. **Lee y muestra nombre y edad**
 - a. Pide al usuario su nombre y edad, luego muestra un mensaje como: "Hola [nombre], tienes [edad] años."

Ejercicios con operadores aritméticos

3. **Suma de dos números**
 - a. Pide al usuario dos números y muestra la suma de ambos.
4. **Resta de dos números**
 - a. Pide al usuario dos números y muestra la resta del primero menos el segundo.
5. **Multiplicación de dos números**
 - a. Pide al usuario dos números y muestra el resultado de multiplicarlos.
6. **División de dos números**
 - a. Pide al usuario dos números y muestra el resultado de dividir el primero por el segundo.
 - b. Asegúrate de que el segundo número no sea cero.
7. **Promedio de tres números**
 - a. Pide al usuario tres números y muestra su promedio.

Ejercicios con operadores relacionales

8. **Comparación de dos números**
 - a. Pide al usuario dos números y muestra si son iguales o cuál es mayor.
9. **Mayor de tres números**
 - a. Pide al usuario tres números y muestra cuál es el mayor de ellos.
10. **Verificar si un número es positivo, negativo o cero**
 - a. Pide al usuario un número y muestra si es positivo, negativo o cero.
11. **Verificar si un número es par o impar**
 - a. Pide al usuario un número y muestra si es par o impar.
12. **Verificar si una persona es mayor de edad**
 - a. Pide al usuario su edad y muestra si es mayor o menor de edad (mayor o igual a 18 años).



Ejercicios con ciclos "mientras"

13. Contador ascendente

- a. Pide al usuario un número y muestra una cuenta ascendente desde 1 hasta ese número usando un ciclo mientras.

14. Suma de números hasta ingresar 0

- a. Pide al usuario números y súmalos.
- b. El programa debe detenerse cuando el usuario ingrese 0 y mostrar la suma total.

15. Adivinar un número secreto

- a. Define un número secreto (por ejemplo, 7).
- b. Pide al usuario que adivine el número hasta que lo acierte.

16. Validar una contraseña

- a. Define una contraseña predefinida.
- b. Pide al usuario que ingrese una contraseña hasta que la escriba correctamente.

Ejercicios con ciclos "para"

17. Tabla de multiplicar

- a. Pide al usuario un número y muestra su tabla de multiplicar del 1 al 10 usando un ciclo para.

18. Suma de los primeros N números naturales

- a. Pide al usuario un número N y muestra la suma de los números del 1 al N.

19. Mostrar los primeros N números pares

- a. Pide al usuario un número N y muestra los primeros N números pares.

20. Factorial de un número

- a. Pide al usuario un número y calcula su factorial usando un ciclo para.