

Practica Unidad 3 parte II.

Estructuras de Control (For, While y Do-while)

- 1) Ingresar y mostrar 10 números en pantalla
- 2) Mostrar las primeras 10 centenas (10, 20, 30, ... , 100)
- 3) Mostrar la cuenta regresiva del 100 al -100, con paso 1. Es decir: 100, 99, 97, etc..
- 4) Ingresar por teclado números hasta haber mostrado 5 números impares. Luego terminar programa
- 5) Ingresar con el teclado las fechas de dirección, indicar si se presionó Derecha, Izquierda, Arriba o Abajo. El ingreso debe finalizar cuando se presiona Q. Nota: Usar el código de ejemplo adjuntado en el Aula.
- 6) Ingresar un nombre y decir que longitud tiene. Ejemplo: Luis, 4. El programa debe finalizar cuando se presiona Enter (Ayuda, el Enter es la tecla ASCII 13).
- 7) Implementar un dado de 6 caras (número al azar de 1 al 6), realizar 10 tiradas.
- 8) Ingresar números por teclado hasta haber ingresado 3 números iguales consecutivos. Luego que aparezca la ocurrencia de 3 números consecutivos, cortar. Ejemplo: 1, 2, 7, 7, 5, 3, 2, 9, 9, 9 Finaliza el programa
- 9) Generar un número al azar entre 1 y 20, y proponer al jugador adivinarlo, se le dan 5 intentos, se le debe informar si es mayor o menor que el número al azar obtenido por la computadora.
- 10) Generar un número al azar entre 1 y 20 y proponer al jugador adivinarlo ingresando números que se acerquen al número dado por la computadora. En el primer intento se le debe informar si es mayor o menor que el número al azar obtenido por la computadora. A partir del segundo intento debe decir caliente o frío si el número ingresado está más cerca, misma distancia o más lejos del número a adivinar (comparado con el número anterior). Ej:

Número a adivinar 15.

Ingresar 10. Informar menor (está a 5 de distancia del 10)

Ingresar el 12, Informar caliente (está a 3 de distancia del 10, y 3 es menor que 5) Ingresar 9, informar frío (está a 6 de distancia del 10, y 6 es mayor que 3 -> distancia del 12 al 10).