

BUCLES CON CANTIDAD DE ITERACIONES CONOCIDAS

1. Imprimir por pantalla los números 1 hasta un número ingresado por teclado.
 - a. Imprimir la suma de n números ingresados por teclado. La cantidad de números (n) se solicita al usuario al principio y se ingresa por teclado.
2. Imprimir por pantalla la suma de los n primeros números naturales, ingresando n por teclado.
3. De una lista de n números ingresados por teclado, imprimir el mayor.
4. De una lista de n números ingresados por teclado, imprimir el mayor y el menor valor.
5. Siguiendo la misma metodología de carga, calcular la cantidad de valores positivos.
6. Siguiendo la misma metodología de carga, calcular la cantidad de valores ≥ 0 y la cantidad menores que 0.
7. Dado un número entero n positivo, imprimir su factorial.
 $0! = 1$ $1! = 1$ $2! = 2 \times 1 = 2$ $3! = 3 \times 2 \times 1 = 6$ $4! = 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 24$ $5! = 120$
8. Escribir un programa que imprima todos los números pares entre dos números que se le pidan al usuario
9. Solicitando al usuario la cantidad de números a procesar, emitir el siguiente informe:
Cantidad de nos. Ingresados: xx
Sumatoria: xxx
Cantidad de nros positivos o 0: xx
Cantidad de nros negativos: xx
Cantidad de nros pares: xx
Cantidad de nros impares: xx
Mayor valor: xxx – ingresado en el lugar: xx
Menor valor: xxx – ingresado en el lugar: xx
Media: xx
10. Dado un número entero n, imprimir su tabla de multiplicar del 1 al 9.
11. Escribir un programa que imprima las tablas del 1 al 9.
12. Escribir un programa que reciba un número n e imprima los primeros n números triangulares, junto con su índice. Los números triangulares se obtienen mediante la suma de los números naturales desde 1 hasta el índice n. Por ejemplo, el número triangular de índice 4 es $1+2+3+4 = 10$.
Entonces, si se piden los primeros 5 números triangulares, el programa debe imprimir (sin los comentarios entre paréntesis):
1 – 1 (1)
2 – 3 (1+2)
3 – 6 (1+2+3)
4 – 10 (1+2+3+4)
5 – 15 (1+2+3+4+5)

13. Escribir un programa que imprima por pantalla todas las fichas de dominó, de una por línea y sin repetir.
0 : 0
0 : 1
...
14. 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.
15. Escriba un programa que pida un número entero mayor que cero y que escriba sus divisores.
16. Escribir un programa que pida al usuario un número entero positivo mayor que 2 y muestre por pantalla si es un número primo o no.