

## Sintaxis y Semántica de los Lenguajes

### Práctico 0 - Repaso de Programación

2016

1. Escribir un programa C que imprima por consola "Hola Mundo!".
2. Escribir un programa C que imprima por pantalla un número entero, un número real y un caracter.
3. Escribir un programa C que imprima por pantalla la suma, resta, producto y división de 1234 y 532.
4. Escribir un programa C que imprima por pantalla la suma, resta, producto y división de dos números dados por el usuario.
5. Escribir un programa C que imprima por pantalla el mayor y el menor de dos números dados por el usuario.
6. Escribir un programa C que imprima por pantalla los números del 1 al 5.
7. Escribir un programa C que imprima por pantalla los números del 1 al 500.
8. Escribir un programa C que, dados dos números por el usuario, imprima por pantalla todos los números entre ellos.
9. Escribir una variante del ejercicio anterior (utilice distintas sentencias iterativas, for, while, do while).
10. Escribir un programa C que imprima por pantalla los cuadrados de los 30 primeros números naturales.
11. Escribir un programa que calcule el factorial de un número. De dos versiones, una iterativa y otra recursiva.
12. Escribir un programa C que convierta de pesos a dólares. El programa recibirá un número correspondiente a la cantidad en pesos a cambiar y la cotización diaria e imprimirá la cantidad correspondiente en dolares.
13. Escribir un programa C que calcule el área de un rectángulo, el usuario proporcionará por el teclado su altura y base (números enteros).
14. Escribir un programa C que tome un número entero e imprima todos los números impares menores que él.
15. Implemente el algoritmo de Euclides para encontrar el gcd (mayor común divisor) de dos números leídos desde teclado.
16. Escribir un programa que permita inicializar un arreglo con 10 números y los muestre por pantalla.
17. Escribir un programa que permita inicializar un arreglo con 10 números y muestre el mayor y el menor por pantalla.
18. Escribir un programa que permita inicializar un arreglo con 10 números y los muestre ordenados de menor a mayor por pantalla.
19. Escribir un programa que permita inicializar un arreglo con 10 números y elimine números repetidos.
20. Escribir un programa que permita inicializar una matriz de enteros con 10 filas y 10 columnas y muestre los números en la diagonal.
21. Implemente una sentencia switch que escriba un mensaje en cada caso. Inclúyala en un bucle de prueba for. Utilice también un break tras cada caso y pruébelo. Elimine el break y vea qué ocurre.