

Ejercicios de clase

Utilizar las estructuras iterativas indeterminadas vistas.

- ➊ Obtener números enteros hasta que la suma de pares no supere 30.
- ➋ Diseñar un menú con opciones que puede seleccionar el usuario:
 - ➊ Calcular la potencia de a^b . Ej: $2^4 = 2 * 2 * 2 * 2 = 16$
 - ➋ Calcular el factorial de un número. Ej: $4! = 4 * 3 * 2 * 1 = 24$
 - ➌ Salir
- ➌ Generar números aleatorios entre 10 y 40 hasta que salga un múltiplo de 5. Mostrar cuántos aleatorios se generaron y el promedio.
- ➍ Crear un algoritmo que permita adivinar un número. El algoritmo debe generar un número aleatorio del 1 al 60. El usuario solo tendrá 10 intentos para adivinar. El algoritmo va pidiendo números al usuario y va respondiendo si el número a adivinar es mayor o menor que el introducido a modo de pistas, y cuántos intentos le quedan. El algoritmo termina cuando se acierta el número y decir en cuantos intentos lo logró. Si se llega al límite de 10 intentos y no adivina, mostrar el número aleatorio y un mensaje de que perdió el juego.