

Introducción a la programación



Profesor: Lic. Sergio Eduardo Torres

Licenciatura en Gestión de Tecnología de la Información

Guía de Ejercicios, 2da parte.

While.

53. Conteo regresivo: Escribe un programa que pida al usuario que ingrese un número y luego cuente hacia abajo desde ese número hasta cero utilizando un bucle while.
54. Suma de números: Escribe un programa que solicite al usuario que ingrese una serie de números (terminando con un número negativo), y luego muestre la suma de esos números.
55. Juego de adivinanza: Escribe un programa que genere un número aleatorio entre 1 y 100, y luego pida al usuario que adivine el número. El programa debe decirle al usuario si el número ingresado es mayor o menor que el número generado, y permitirle al usuario seguir adivinando hasta que adivine el número correcto.
56. Contador de caracteres: Escribe un programa que pida al usuario que ingrese una cadena de texto y luego cuente cuántos caracteres tiene esa cadena (sin incluir espacios en blanco).
57. Calculadora básica: Escribe un programa que solicite al usuario que ingrese dos números y luego le permita elegir una operación (suma, resta, multiplicación o división). El programa debe realizar la operación seleccionada y mostrar el resultado. Luego debe volver a pedirle al usuario que ingrese dos números y seleccionar una operación, y así sucesivamente, hasta que el usuario decida salir del programa.
58. Suma de números: Escribe un programa que solicite al usuario que ingrese números enteros positivos y sume todos los números ingresados hasta que el usuario ingrese un número negativo. El programa debe mostrar la suma total al final.

59. Números primos: Escribe un programa que solicite al usuario un número entero positivo y determine si ese número es primo o no. Un número primo es aquel que solo es divisible por 1 y por sí mismo.
60. Contador de dígitos: Escribe un programa que solicite al usuario un número entero positivo y cuente la cantidad de dígitos que tiene ese número.
61. Imprimir los números del 1 al 10, del 10 al 100 y del 100 al 1000.
62. Imprimir los números pares del 500 al 100.
63. Calcular la suma de los primeros 50 números naturales
64. Imprimir los elementos de una lista.
65. Calcular el producto de los elementos de una lista de 80 números.
66. Imprimir los caracteres de la cadena de texto "UNPAZ".
67. Calcular la suma de los dígitos que ingrese el usuario.
68. Imprimir las tablas de multiplicar del 1 al 9.
69. Imprimir los números del 110 al 50 en orden descendente.