



TEMA 3: Uso de Estructuras de Control

PROGRAMACIÓN

Beatriz López Palacio

EJERCICIOS 3.4.

1. Leer un número y mostrar su cuadrado, repetir el proceso hasta que se introduzca un número negativo.
2. Leer números hasta que se introduzca un cero. Para cada uno indicar si es par o impar. Al final del proceso imprimir cuantos números pares y cuantos impares se han detectado.
3. Realizar un juego para adivinar un número. Para ello generar un número aleatorio N, y luego ir solicitando números indicando “mayor” o “menor”, según sea mayor o menor con respecto a N. El proceso termina cuando el usuario acierta.
4. Escribir todos los números del 100 al 0 de 7 en 7.
5. Diseñar un programa que muestre el producto de los 10 primeros números impares.
6. Solicitar un número y calcular su factorial.
7. Pide un número (que debe estar entre 0 y 10) y mostrar la tabla de multiplicar de dicho número.
8. Pedir un número N, introducir N sueldos, y mostrar el sueldo máximo.