

Guía de actividades No. 3: estructuras iterativas

1. Escriba un programa en Python donde el usuario ingrese números naturales, se sumen y se muestre el resultado por pantalla. Para que el usuario deje de añadir números a la suma debe ingresar el valor -1
2. Escriba un programa que pregunte cuántos números se van a introducir, pida esos números e informe el mayor, el menor y la media.
3. Escriba un programa que pida un número entero mayor que cero y calcule su factorial.
4. Diseñe e implemente un programa en Python que lea un número entero e informe si es primo o no.
5. Escriba un programa en Python que informe los números primos menores que 100.
6. Escriba un programa en Python que informe los primeros 100 números primo.
7. Una Empresa paga a sus 100 operarios semanalmente de acuerdo con la cantidad de horas trabajadas, a razón de X pesos la hora hasta 40 hs. y un 50% más por todas las horas que pasan de 40. Informar el total de salario a cobrar por cada trabajador.
8. Exhibir en pantalla 50 datos numéricos generados al azar entre 1 y 5000. Obtener como salida los siguientes parámetros estadísticos:
 - a) la media
 - b) los 2 mayores
 - c) el menor de la lista.
9. Una película ha costado 150 millones de dólares. La primera semana, la película tiene un costo de 31 millones de dólares. Cada semana que pasa, la factura es el 20% inferior a la de la semana anterior.
Escriba un programa que indique el número de semanas que se puede permitir la película para su producción.