



- 1.-Hacer un pseudocódigo que imprima los números del 1 al 100.
- 2.-Hacer un pseudocódigo que imprima los números del 100 al 0, en orden decreciente.
- 3.-Hacer un pseudocódigo que imprima los números pares entre 0 y 100.
- 4.-Hacer un programa que imprima la suma de los 100 primeros números.
- 5.-Hacer un pseudocódigo que imprima los números impares hasta el 100 y que imprima cuantos impares hay.
- 6.-Hacer un pseudocódigo que imprima todos los números naturales que hay desde la unidad hasta un numero que introducimos por teclado.
- 7.-Introducir tantas frases como queramos y contarlas.
- 8.-Hacer un pseudocódigo que solo nos permita introducir S o N.

9.-Introducir un numero por teclado. Que nos diga si es positivo o negativo.

10.-Introducir un numero por teclado. Que nos diga si es par o impar.

11.-Imprimir y contar los múltiplos de 3 desde la unidad hasta un numero que introducimos por teclado.

12.-Hacer un pseudocódigo que imprima los números del 1 al 100. Que calcule la suma de todos los números pares por un lado, y por otro, la de todos los impares.

13.-Imprimir y contar los números que son múltiplos de 2 o de 3 que hay entre

14.-Hacer un pseudocódigo que imprima el mayor y el menor de una serie de cinco números que vamos introduciendo por teclado.

15.-Introducir dos números por teclado. Imprimir los números naturales que hay entre ambos números empezando por el m s pequeño, contar cuantos hay y cuántos de ellos son pares. Calcular la suma de los impares.

TEMA 2

Bucles anidados y subprogramas

16.-Imprimir diez veces la serie de números del 1 al 10.

17.-Imprimir, contar y sumar los múltiplos de 2 que hay entre una serie de números, tal que el segundo sea mayor o igual que el primero.

18.-Hacer un pseudocódigo que cuente las veces que aparece una determinada letra en una frase que introduciremos por teclado.

19.-Hacer un pseudocódigo que simule el funcionamiento de un reloj digital y que permita ponerlo en hora.

20.-Calcular el factorial de un numero, mediante subprogramas.

21.-Hacer un programa que calcule independientemente la suma de los pares y los impares de los números entre 1 y 1000, utilizando un switch.

TEMA 3

Presentación en pantalla y cabeceras

22.-Introducir una frase por teclado. Imprimirla cinco veces en filas consecutivas, pero cada impresión ir desplazada cuatro columnas hacia la derecha.

23.-Hacer un pseudocódigo que imprima los números del 0 al 100, controlando las filas y las columnas.

24.-Comprobar si un número mayor o igual que la unidad es primo.

25.-Introducir un número menor de 5000 y pasarlo a numero romano.

26.-Introducir una frase por teclado. Imprimirla en el centro de la pantalla.

27.-Realizar la tabla de multiplicar de un número entre 0 y 10.

TEMA 4

Números aleatorios y menús

28.-Simular el lanzamiento de una moneda al aire e imprimir si ha salido cara o cruz.

29.-Simular cien tiradas de dos dados y contar las veces que entre los dos suman 10.

30.-Simular una carrera de dos caballos si cada uno tiene igual probabilidad de ganar.

31.-Introducir dos números por teclado y mediante un menú, calcule su suma, su resta, su multiplicación o su división.

32.-Hacer un programa que nos permita introducir un número por teclado y sobre él se realicen las siguientes operaciones: comprobar si es primo, hallar su factorial o imprimir su tabla de multiplicar.

TEMA 4

Arrays unidimensionales

33.-Crear un array unidimensional de 20 elementos con nombres de personas. Visualizar los elementos de la lista debiendo ir cada uno en una fila distinta.

34.-Hacer un programa que lea las calificaciones de un alumno en 10 asignaturas, las almacene en un vector y calcule e imprima su media.

35.-Usando el segundo ejemplo, hacer un programa que busque una nota en el vector.

TEMA 5

Arrays bidimensionales

36.-Generar una matriz de 4 filas y 5 columnas con números aleatorios entre 1 y 100, e imprimirla.