

2. Primeros algoritmos y entrada/salida

Objetivos: Realizar algoritmos simples con flujo de control y bucles.

1. Escribe un programa que lea una calificación numérica por teclado y visualice su nota textual.
2. Escribe un programa que lea un número y visualice si es par o no.
3. Escribe un programa que lea la edad de una persona y muestre por pantalla si es mayor de edad o no.
4. Escribe un programa para calcular el mayor de dos números. Repite el programa pero con tres números.
5. Escribe un programa que acepte tres parámetros: dos números y un carácter. Si el carácter es + los números se suman, con - se restan, con * se multiplican, con / se dividen, y con ^ se eleva el primero al segundo.
6. Escribe un programa que solicite por teclado un número e imprima por pantalla los cuadrados de los números desde 1 hasta el número introducido.
7. Escribe un programa que calcule la media de una serie de notas introducidas por teclado.
8. Escribe un programa que calcule el mayor y el menor de una serie de números introducidos por teclado.
9. Escribe un programa que muestre por pantalla la tabla de multiplicar de un número introducido por teclado.
10. Modifica el programa anterior usando una la sentencia format.
11. Escribe un programa para calcular si un número es primo.
12. Escribe un programa para mostrar los cuadrados de los números del 1 al 100. Otro Igual pero sólo de los números pares entre el 1 y el 100.