

# Ejercitación de Ciclos

## Agregando conceptos de a 1.

### Ciclo for.

1. Hacer un programa que repita 5 veces la palabra "Hola".
2. Hacer un programa que enumere los números del 1 al 10.
3. Hacer un programa que enumere los números del 10 al 1.
4. Hacer un programa que me pregunte cuántas veces quiero saludarlo, y que repita "hola" la cantidad de veces que lo solicitó el usuario.
5. Hacer un programa que enumere los números del 1 hasta el que el usuario desee.
6. Hacer un programa que retorne la sumatoria de 1 hasta el número que ingresa el usuario. Ejemplo: Sumatoria de 5 =  $1 + 2 + 3 + 4 + 5$ .

### Ciclo while.

1. Que un programa te salude mientras le digas hola. Cuando le digas chau termine.
2. Hacer un programa que te indique si un número es par o impar. Que se pueda salir cuando se tecléa 0.

### Ejercicios adicionales

1. **Primos:** Hacer un programa que informe si un número es primo.
2. **Ciclos:** Mostrar por pantalla, los número del 1 al 30, pero que no muestre los números múltiplos de 5.
3. **Ciclos:** Pedir valores por pantalla y informar: Cuantos pares se ingresaron, y cuanto impares. Con cero se sale del programa. También informar cuanto suman los pares y los impares por separado.
4. **Productoria.** (pedir valores por pantalla, y que devuelva la multiplicación de todos ellos.

5. **Escalera.** Realizar una escalera de #.

a. Ejemplo

#

##

###

####

b. Que el usuario pueda disponer la cantidad de escalones.

6. **Juego:** Acierta un número de 1 al 50. El programa debe informar si el número a descubrir es mayor o menor al ingresado, y cuando el jugador lo descubre, debe informar la cantidad de intentos y terminar.