

Lenguaje de Programación
Practica 01
No se entrega

Problema 1.- Escriba un programa que lea un número de teclado y después le dé al usuario la oportunidad de acertarlo en un número máximo de intentos. Supondremos que el usuario no sabe cuál es el número que se ha escrito.

Problema 2.- Haga un programa que calcule la potencia de un número entero elevado a un número natural sólo en base a sumas. Sugerencia: recuerde que el producto se puede hacer en base a sumas.

Problema 3.- Escribir un programa que lea una secuencia de letras y la escriba en pantalla codificada, sustituyendo cada letra por la letra que está tres posiciones después.

Problema 4.- Escriba un programa que determine si la cadena abc aparece en una sucesión de caracteres cuyo final viene dado por un punto.