

Apellidos y nombre:

Especialidad:

Contestar brevemente las siguientes preguntas. Las respuestas pueden ser:

Lo que muestra el programa por la pantalla, si ocupa varias líneas, en líneas separadas.

Error de compilación, indicar como corregirlo (falta una { en tal sitio, un ; o unas "...).

Error y una descripción breve del error (faltan '{', '}', sobra ';', ...).

Indefinido (algunas variables no poseen valor definido).

Bucle infinito.

Si se pide que se escriba un programa, el programa correspondiente.

1. ¿Qué muestra el siguiente programa por la pantalla?

```
#include<stdio.h>
int main()
{
    int a=3,b=5;
    while(a<=b)
    {
        printf("\n%d",a);
        a++;
    }
    printf("\n%d",a+b);
}
```

2. ¿Qué muestra el siguiente programa por la pantalla?

```
#include<stdio.h>
int main()
{
    int a=5,b=3;
    while(a<=b)
    {
        printf("\n%d",a);
        a++;
    }
    printf("\n%d",a+b);
}
```

3. ¿Qué muestra el siguiente programa por la pantalla?

```
#include<stdio.h>
int main()
```

```
{
    int a=5,b;
    while(a<=b)
    {
        printf("\n%d",a);
        a++;
    }
    printf("\n%d",a+b);
}
```

4. ¿Qué muestra el siguiente programa por la pantalla?

```
#include<stdio.h>
int main()
{
    int a=3,b=5,c=2;
    while(a<=b)
    {
        printf("\n%d",a);
        c++;
    }
    printf("\n%d",a+b);
}
```

Apellidos y nombre:

Especialidad:

5. ¿Qué muestra el siguiente programa por la pantalla?

```
#include<stdio.h>
int main()
{
    int a=5,b=3;
    do
    {
        printf("\n%d",a);
        a++;
    }while(a<=b);
    printf("\n%d",a+b);
}
```

6. ¿Qué muestra el siguiente programa por la pantalla?

```
#include<stdio.h>
int main()
{
    int a=5,b=3,c;
    for(c=0;c<a;c++)
        if(c%b==0)
            printf("\n%d",a+b);
    printf("\n%d",c);
}
```

7. ¿Qué muestra el siguiente programa por la pantalla?

```
#include<stdio.h>
```

```
int main()
{
    int a=5,b=3,c=2;
    while(a>=c)
    {
        printf("\n%d",a*b/c);
        a--;
        c=c+2;
    }
}
```

Entregar los siguientes programas en una hoja aparte.

1. Escribir un programa que pida un entero por el teclado y una cifra. El programa debe mostrar por la pantalla las cifras menores que la introducida por el teclado. Ejemplo: si se introducen 14765 6, el programa mostrará 1 4 5.

NOTA: si el usuario introduce un valor que no sea una cifra, el programa pedirá de nuevo ese valor.

2. Escribir un programa que pida un entero mayor que cero por el teclado y que muestre por la pantalla un número de líneas igual a ese entero y en cada línea los números desde el 1 a ese número. Por ejemplo, si se introduce 5, el programa mostrará:

```
1 2 3 4 5
1 2 3 4 5
1 2 3 4 5
1 2 3 4 5
1 2 3 4 5
```