

Práctica #2

- (TRABAJO INDIVIDUAL) Realiza un juego de mínimamente 15 fichas del lenguaje C, en estas fichas incluye la descripción de *5 librerías*.
- (TRABAJO GRUPAL) Para cada uno de los siguientes ejercicios realiza su análisis y respectivo diagrama de flujo.

1. Introduzca un número mayor a cero y determine si es o no un número primo.
2. Genere las siguientes series numéricas:
 - a) 1, 0, 1, 0, 1, 0, 1, 0, 1, 0, 1, 0, 1, 0, 1, 0, 1, 0, 1, 0,...
 - b) 3, 2, 1, 3, 2, 1, 3, 2, 1, 3, 2, 1, 3, 2, 1, 3, 2, 1, 3, 2, 1,...
 - c) 2, 0, 6, 0, 18, 0, 54, 0, 162, 0, 486, 0, 1458, 0,...
 - d) 1, 1, 1, 3, 5, 9, 17, 31, 57, 105, 193, 355,...
 - e) 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41,...
3. Dado un lote de N números identifique el mayor y el menor de todos los números introducidos.
4. Introduzca dos números que tengan más de 3 dígitos y determine si son o no AMIGOS. (Un número es amigo del otro cuando la suma de sus dígitos de un número es igual a la suma de los dígitos del otro número)
Ejemplo: Si: $A = 5231$ y $B = 271010$ → Se despliega: “**Son Amigos!**”
5. Introduzca un número que tenga exactamente 4 dígitos y determine si es un número COMPLETO o no. (Un número será completo si el primer y el último dígito son pares)
Ejemplo: Si: $A = 4650$ → Se despliega: “**Está Completo!**”

Fecha de entrega: 27 de Febrero de 2007