

# Introducción a la Física Computacional

## - Programación en C -

### *Ejercicios: Hoja 3*

1. Escribir un programa en C que tras solicitar la introducción de un número entero imprima la tabla de multiplicar para ese número.
2. Escribir un programa en C que solicite reiteradamente números hasta que el valor introducido sea múltiplo de 5.
3. Escribir un programa en C que imprima una tabla de códigos ASCII comprendidos entre 32 y 255 (ambos inclusive) usando un bucle adecuadamente.
4. Realizar un programa que calcule el desarrollo  $1 - \frac{1}{3} + \frac{1}{5} - \frac{1}{7} + \frac{1}{9} - \dots$  despreciando todos los términos siguientes a aquel cuyo valor absoluto sea menor que  $10^{-6}$ . El programa debe comprobar que dicha serie se aproxima a  $\frac{\pi}{4}$ .
5. Sea un móvil que se desplaza tras recorrer un espacio inicial de 5.5 m se desplaza a una velocidad constante de 3.2 m/s. Escriba un programa calcule el espacio total recorrido cada segundo hasta un determinado número de segundos que se deben introducir por teclado.