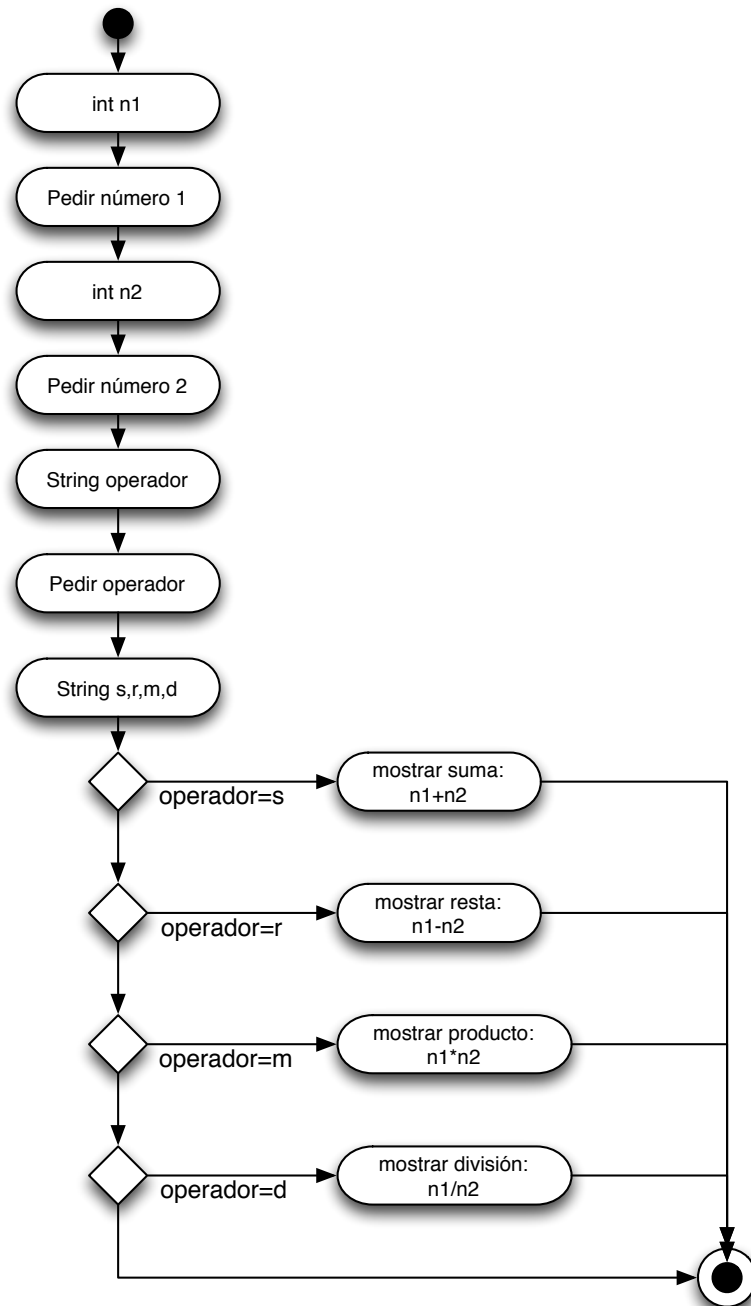
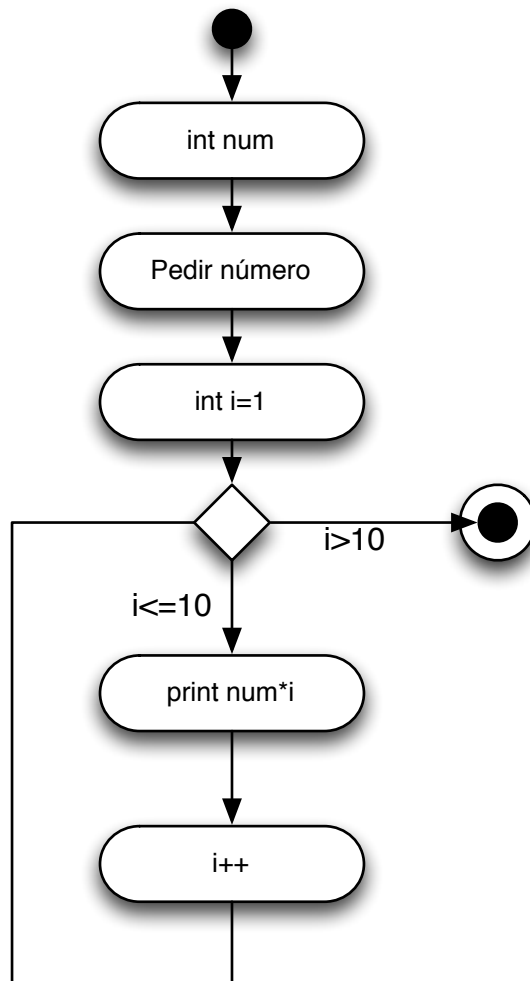


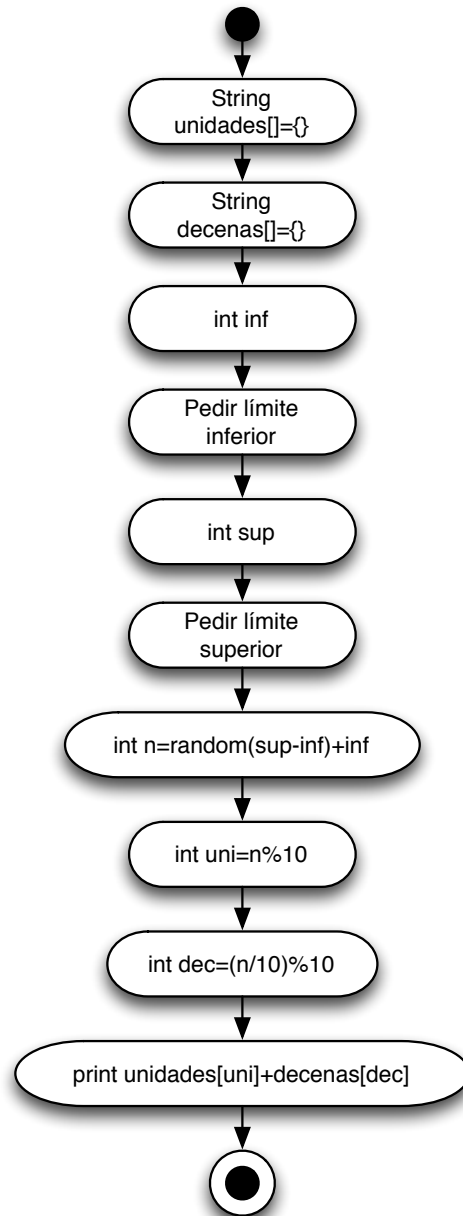
6. Implemente la solución que simule una calculadora simple. Lee dos números y un carácter si el carácter es 's' se imprime la suma, si es 'r' se imprime la diferencia, si es 'm' se imprime el producto, si es un 'd' se imprime el cociente.



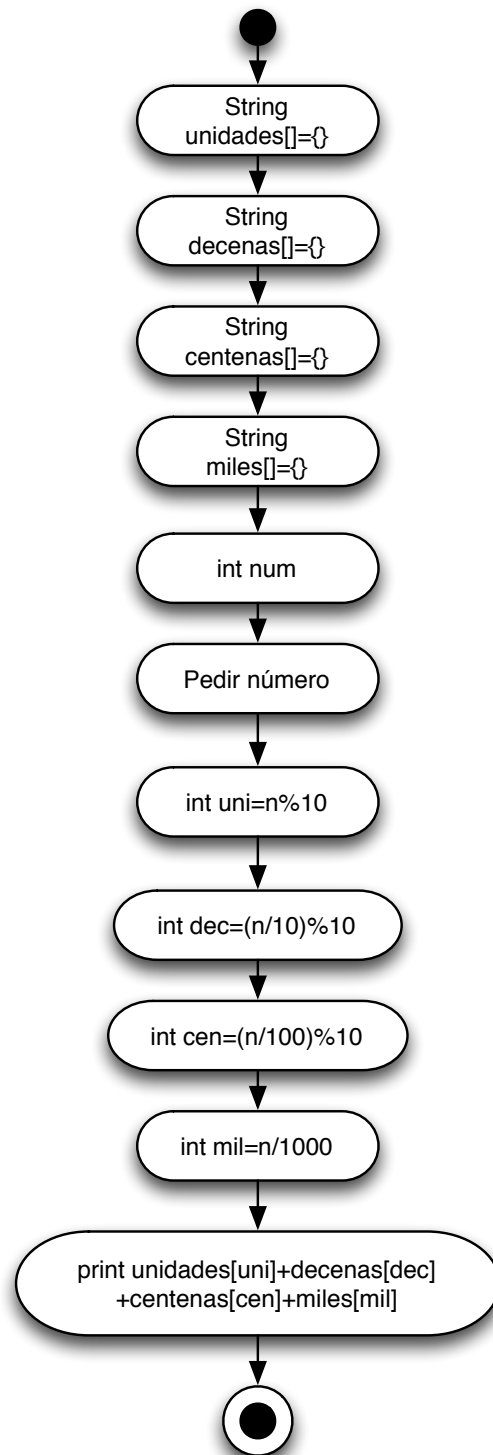
7. Pedir un número que debe estar entre 0 y 10 y mostrar la tabla de multiplicar de dicho número en forma descendente.



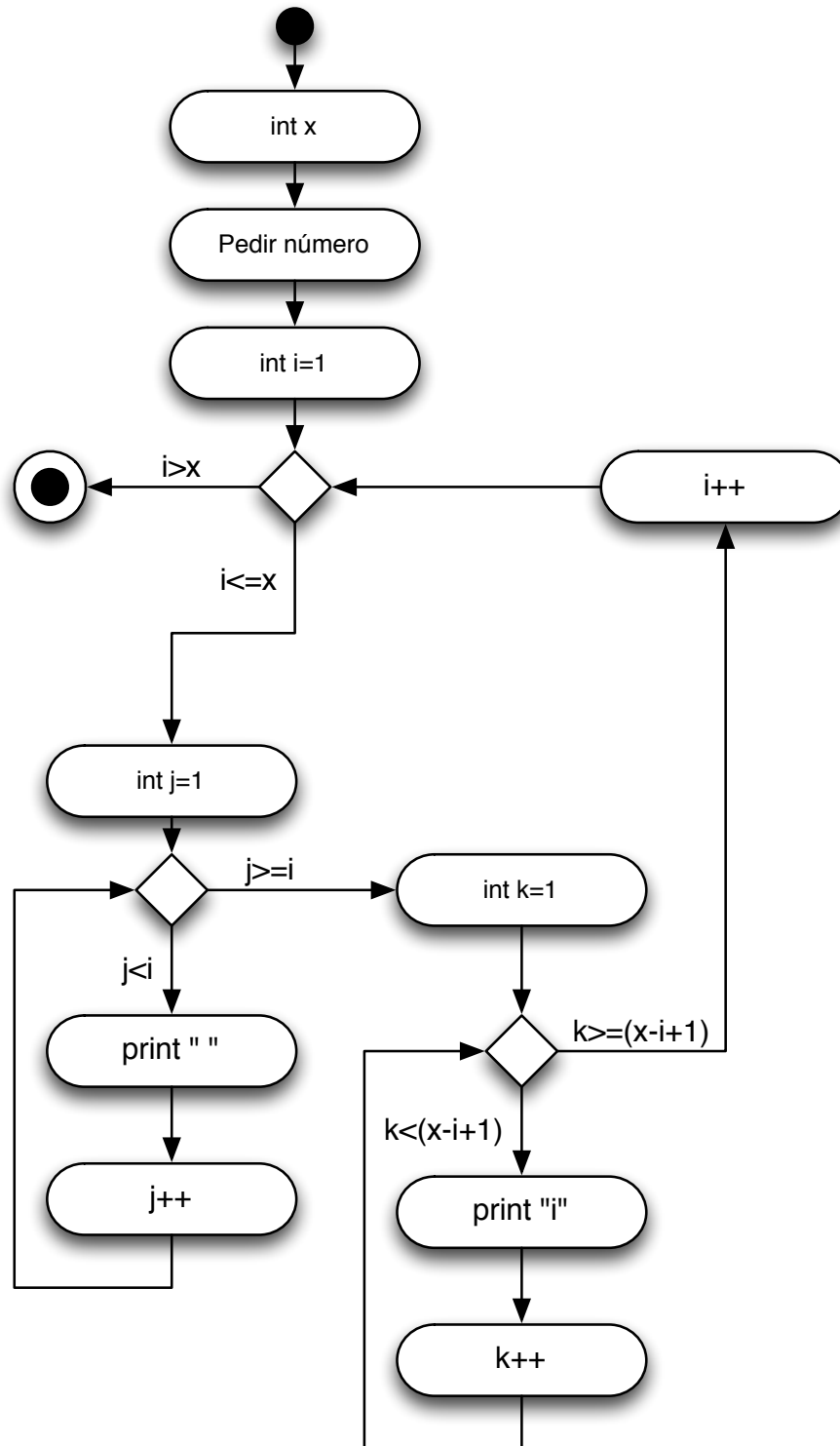
8. Implemente la solución de que al ingresar dos números el cual el primero se comporta como límite inferior y el segundo como límite superior se genere un numero aleatorio entre ese rango , y que el resultado se imprima en letras tomando en cuenta que el intervalo mínimo es 0 y el máximo es 100.



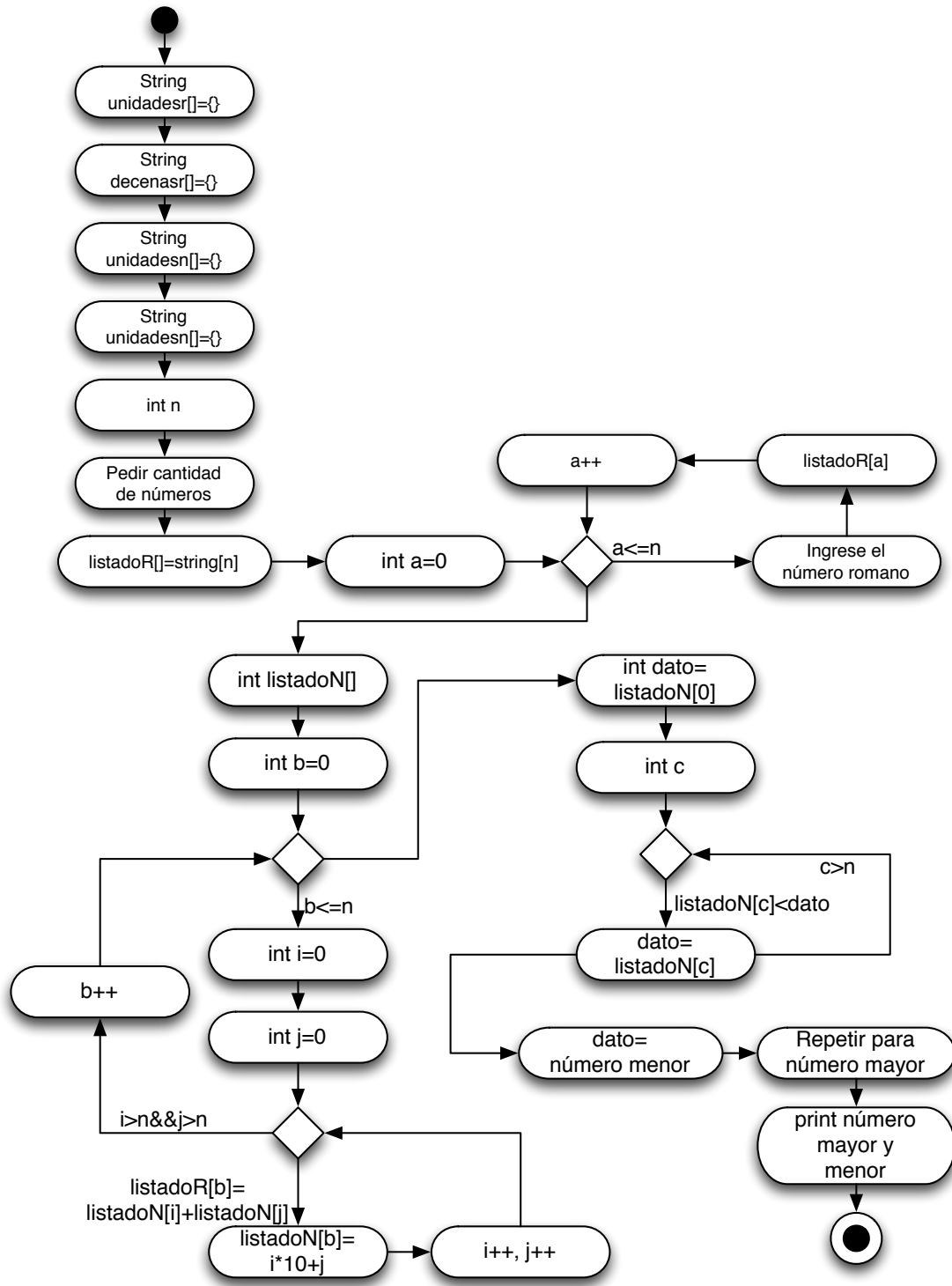
9. Implemente la solución donde al ingresar un número arábigo este se vuelva a imprimir en romano, Ej. 20 → XX.



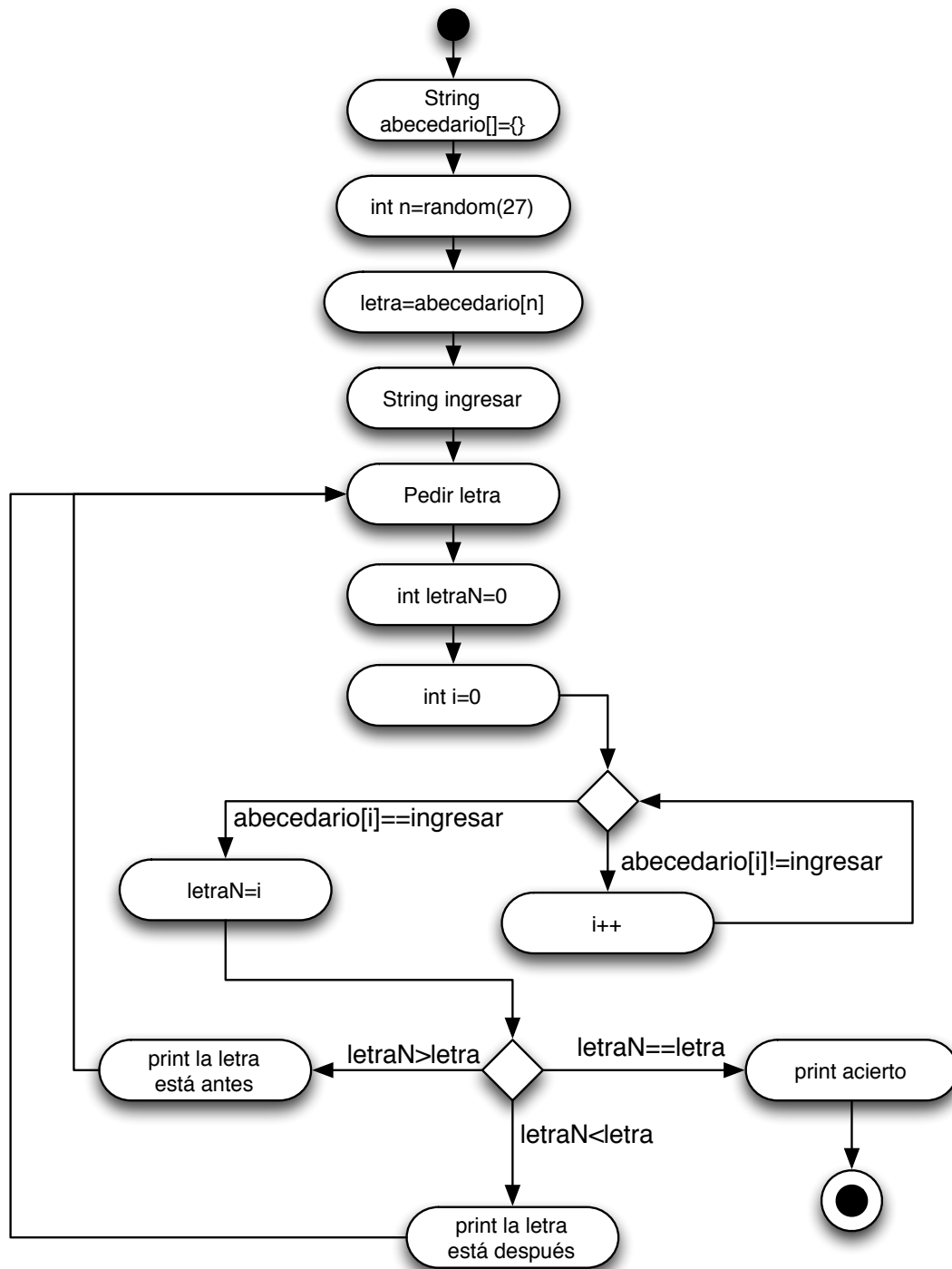
10. Implemente la solución donde al ingresar un numero X, se imprima una pirámide de números invertida, (donde X puede ser cualquier numero)



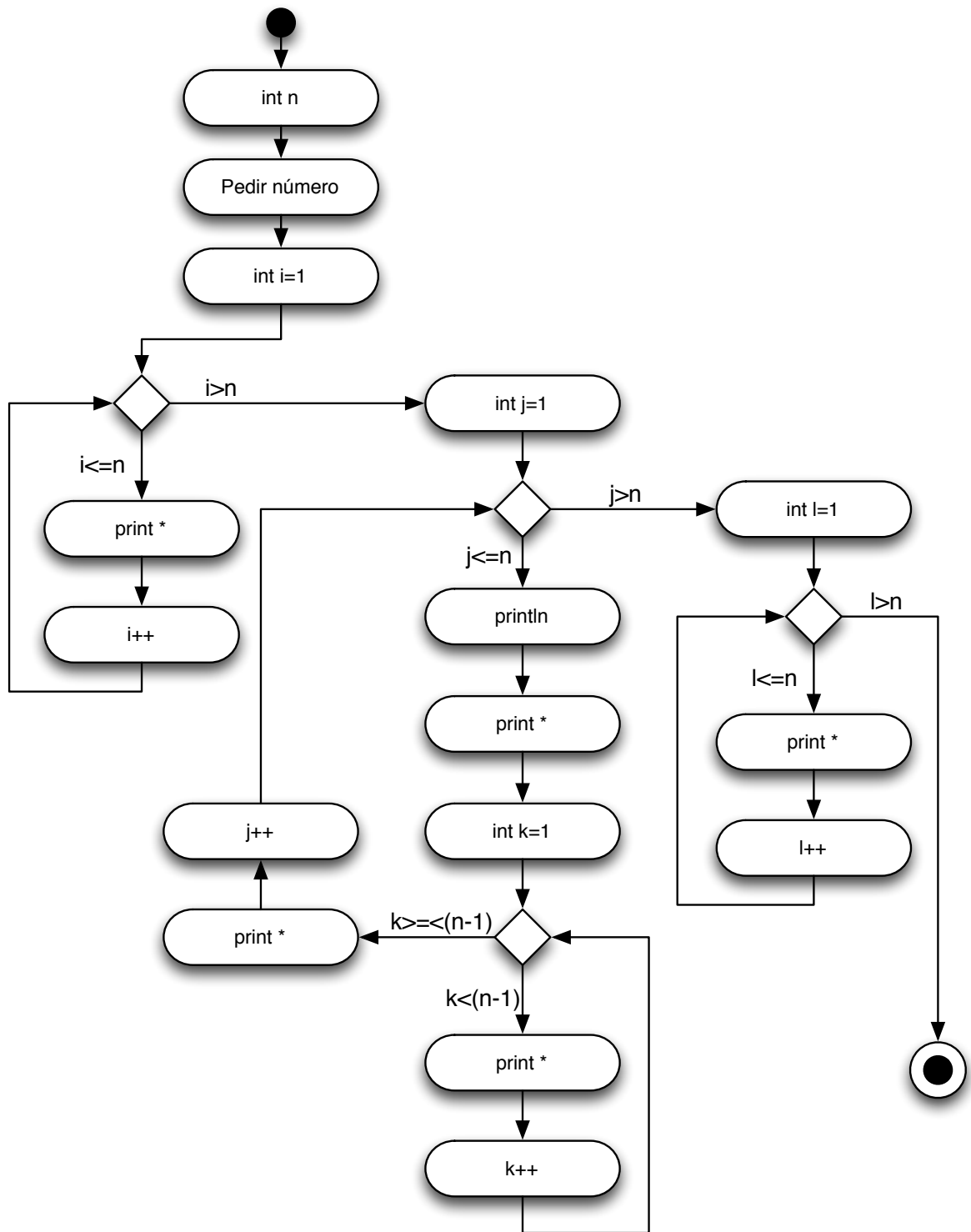
11. Implemente una solución donde al ingresar un lista de números romanos, se imprima en letras el número menor y el número mayor el límite es el número 100.



13. Ingresar una letra del abecedario, y luego ir pidiendo letras indicando “antes” o “después” según sea antes o después con respecto a la letra ingresada según orden alfabético de forma de adivinar dicha letra. El proceso termina cuando el usuario acierta.



14. Dibujar un cuadrado de n elementos de lado utilizando *



15. Realizar un programa que al ingresar un número n , muestre cuantos números hay entre 1 y n que son primos.

