

Actividad 6: usando módulos

Objetivo

Aprender a utilizar módulos en un programa.

Ejercicios

- 1) Determinar el mayor valor de un conjunto de 3 números enteros positivos que se leen desde el teclado. El programa tiene que repetirse hasta que el valor del primer elemento del conjunto sea -1. Utiliza tantos módulos como creas necesario.
- 2) Implementa un programa que visualice en pantalla un menú para permitir al usuario elegir visualizar cada una de las siguientes figuras, preguntando al usuario el número de filas n que deben tener las figuras (En el ejemplo mostrado, $n = 6$). Ten en cuenta que la solución que propongas debe contener sentencias de salida por pantalla en las que se impriman exclusivamente uno solo de los siguientes caracteres: blanco ' ', asterisco '*' y letra 'o'.

