

Escribe un programa que lea un número por pantalla e imprima un gráfico de barras vertical de la siguiente manera:

(El número tiene que ser mayor que 0)

Introduzca un número: 432123443211234

```
-----
| 4 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 4 |
-----
| * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * |
| * | * | * |   | * | * | * | * | * | * |   |   | * | * | * |
| * | * |   |   |   | * | * | * | * |   |   |   |   | * | * |
| * |   |   |   |   |   | * | * |   |   |   |   |   |   | * |
-----
```

El número de filas que deben aparecer en las barras debe ser al mayor valor de los dígitos del número, es decir, si el número contiene como mayor dígito un 9 entonces la parte del gráfico de barras tendrá un máximo de 9 filas.

La primera parte del ejercicio trata de pintar una vez leído el número, ese mismo número separado dígito a dígito de esta manera: (4 puntos)

```
-----
| 4 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 4 |
-----
```

La segunda parte del ejercicio sería pintar el número de filas necesarias para contener las gráficas: (3 puntos)

```
-----
| 4 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 4 |
-----
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
-----
```

La tercera parte del ejercicio sería rellenar cada columna con el número de asteriscos que indique el número hacia abajo:  
(3 puntos)

4	3	2	1	2	3	4	4	3	2	1	1	2	3	4
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
*	*	*		*	*	*	*	*	*			*	*	*
*	*				*	*	*	*					*	*
*						*	*							*

Diferentes salidas del programa:

Introduzca un número: 10000

1	0	0	0	0
*				

Introduzca un número: 10001

1	0	0	0	1
*				*

Introduzca un número: 123454321

1	2	3	4	5	4	3	2	1
*	*	*	*	*	*	*	*	*
	*	*	*	*	*	*	*	
		*	*	*	*	*		
			*	*	*			
				*				

[illegible][illegible]