

### Serie 84

$\frac{n}{0!} \rightarrow$  Inicio en 0

$\frac{1}{1!} \rightarrow$  Inicio en dos

Numerador ++ Denominador Incrementar en 2

Hasta que se ~~llegue~~ llegue al número de términos solicitados

### Serie 89

- Inicializar en 2

- Duplicar el valor en cada iteración

Hasta que llegue al número de términos solicitados

### Serie 92

- Iniciar contador en 1

Usando un bucle aplicamos la fórmula  $n \times (n+1)$   
Es decir Fibonacci

### Serie 94 ~ Caracteres

Creando una lista de caracteres

[ '+', '-', '\*', '/' ]

Usar un bucle para recorrer los caracteres

Imprimir el caracter correspondiente en cada iteración

### Serie 99 ~ Caracteres

- Iniciar con la letra 'a' y un contador en 1

- Con un bucle repetir la letra actual según el contador

- Incrementar el contador y pasar a la siguiente letra

- Imprimir cada conjunto de letras



### Figura #5

- Determino altura máxima de la pirámide
- Usar un solo bucle en cada fila
- Resolviendo un carácter en cada fila
- Imprimir espacios y luego \* de acuerdo a la fila actual

### Figura #10

Usar un bucle en cada fila

- Imprimir espacios para desplazar el escalón
- Imprimir + seguido de una cantidad de - que aumente en cada fila

Hasta que llegamos al número de filas deseada

### Figura #15

- Crear una matriz para almacenar los valores del triángulo
- Para cada fila  
Coloco 1 en los extremos  
Calcular cada valor interno con la suma de los dos valores superiores adyacentes

### Ejercicio #01

- Solicitar frase al usuario
- Iniciar contador de vocales en 0
- Recorrer cada carácter de la frase  
Si el carácter es una vocal incrementar el contador
- Imprimir el número total de vocales encontradas



## Entorno C06

1. Solicito frase al usuario
2. Convertir frase a mayusculas
3. Invertir el orden
4. Imprimir frase invertida

## Array A02

Solicito tamaño de matriz y carácter deseado.

Crear la matriz

Usar ciclos for con condicionales para ubicar el carácter en el sitio que les corresponda.

Imprimir las letras.

## Loading 102

- Solicitar un carácter para presentar la carga
- Con un bucle que recorra 1 a 20 (100% / 5%).
- Imprimir la barra con el número adecuado de caracteres de carga y porcentaje
- Detener el bucle cuando se llegue a 100

## Loading 107

- Crear una barra de 20 caracteres.
- Con un ciclo actualizar la barra en cada iteración con \1/-
- Imprimir la barra hasta que esté completa



## loading L12

Crear la figura

~~///~~

VIII/

(> <)

000-(-)-000

- Usando un ciclo desplazamos la figura a la derecha
- Agregando espacios antes de la figura
- Cuando llegue al borde derecho mover hacia la izquierda

## Recursividad R05

Creo función recursiva que reciba el número  $n$

En cada llamada a la función imprimir el valor de  $n$ .

llamar una función  $n-1$  hasta que  $n=0$

## Automata A04

- ~~Se~~ Le quemo algunos valores para probar si funciona.
- Compruebo mediante una función que el número contenga un punto decimal
- Si el número contiene el punto y hay números antes y después del decimal.
- Imprimir si es o no un número decimal con un booleano