Para cada ejercicio se necesita el diagrama de flujo y el código en lenguaje C

1. Diseñe un algoritmo que capture una serie de valores hasta que se ingrese un valor de cero, los grabe en un archivo y halle la suma de dichos valores
2. Diseñar y desarrollar un algoritmo que reciba un valor inicial y un valor final, para generar 900 números aleatorios en este rango y al final escriba cuántos números pares fueron generados. Controle que el nro inicial sea menor que nro final para establecer el rango.
3. Escriba un algoritmo que pregunte al usuario N parejas de números Base-Exponente ambos positivos mayores que cero. Para cada par de números ingresado debe calcular el resultado de la potencia, esto es, la base elevada al exponente. **No se puede utilizar el operador de potencia.**

**Ejemplo:**

Base = 3 Exponente = 4 Resultado= 3\*3\*3\*3 = 81

Base = 5 Exponente = 3 Resultado= 5\*5\*5 = 125

Base = 4 Exponente = 5 Resultado= 4\*4\*4\*4\*4 = 1024

Base = 0 Exponente = 0

1. Escriba un algoritmo que pregunte al usuario un número N y genere una pirámide de asteriscos de tamaño N.

Ejemplo para N = 5

\*

\*\*

\*\*\*

\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

1. En una fábrica se tiene el siguiente patrón de empaque: En una estiba(o pallet) caben 16 cajas y en cada caja, caben 30 bombillas.

Desarrolle un algoritmo que solicite al usuario un número de bombillas mayor a 200.000 y menor que 500.000. Luego, calcule cuántas cajas necesita, cuántas estibas o pallets necesita y escriba en un archivo lo siguiente:

Para ### bombillas, se necesitan ## cajas y ## pallets. Se quedan ### bombillas sin empacar. Se empacará así:

Pallet 1 --> Caja1, Caja2……,Caja16

Pallet2 --> Caja17, Caja18…..Caja 32

.

Pallet n -- > Caja m, caja m+1…..

1. En un juego, cada jugador tiene 3 intentos para sacar cartas aleatorias de una baraja. Las cartas van numeradas entre 1 y 10.

Usted va a hacer un programa en C que solicite la cantidad de jugadores que van a jugar: entre 2 y 5 y luego simular el juego para cada jugador.

La simulación para cada jugador consiste en que saque cartas aleatoria entre 1 y 10 en sus 3 intentos y se basará en las siguientes reglas:

Si saca 21 exactos: juego perfecto

Si saca más de 21: se pasó

Si saca menos de 21: faltaron puntos

El programa irá escribiendo en un archivo el juego para cada jugador de la siguiente manera:

Jugador 1

Carta intento 1: 10

Carta intento 2: 1

Carta intento 3: 8

Total puntos jugador 1: 19: faltaron puntos

Lo anterior para cada jugador.