***Modelo de Examen – Programación de Computadoras 2018***

1) Realizar un programa que lea de teclado un entero y un carácter. La salida en pantalla deber ser una figura como la que se muestra en el dibujo, compuesta por el carácter tecleado, y de altura dada por el número entero introducido. Por ejemplo, si el entero tecleado es 4 y el carácter el asterisco (\*), la imagen debe ser:

\*

\*\*

\*\*\*

\*\*\*\*

\*\*\*

\*\*

\*

2) Crear un vector donde el usuario elige que tan largo será el mismo, carga por teclado cada una de sus componentes enteras. Luego generar otro vector que tiene su mismo largo y reemplaza a los pares por la mitad y a los impares por el triple.

***Ejemplo:*** Vector1 = (1,2,5,-3-6) Vector2 = (3,1,15,-9, -3)

3) Se comparan a tres goleadores del futbol, donde se muestran la cantidad de goles por semestre de estos 3 por goleadores. La distribución de los goles por semestre está dada por:

Semestre1 Semestre2

jugador1 11 20

jugador2 10 9

jugador3 19 9

a-Conseguir los goles por semestre y los goles por jugador.

b-Realizar la prueba de escritorio.

4) Realizar una función/procedimiento en la que el usuario escriba una oración y una letra, entonces se muestre por pantalla la cantidad de veces que aparece esa letra en la oración. Llamar a la función o procedimiento desde un main simple.